

Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Star Wars: Republic Commando
Enthusia Professional Racing
Oddworld: Stranger's Wrath
Champions: Return to Arms
Death by Degrees
Star Fox: Assault
Altered Beast
Scrapland
Tekken 5

PSX EXTREME

7.99
w tym 70% VAT

Największy magazyn o konsolach w Polsce

Kwiecień '05

92

**SPLINTER
CELL
CHAOS THEORY**

INDEX 34098 - ISSN 1429 172X





Hardkor

GRAJĄCE KOBIETY SĄ WSPANIAŁE	78
LUDOLOGIA - NALKA O GRACZACH	80
MUZYKA GRACZA	78
O O GRACZA DLA GRACZY	78
OJEM MANIAKA	81
POZNAN GAME ARENA	22.80
PSX NOT DEAD!	82
SKĄD SIĘ BIERĄ SPÓŹNIENIA?	28
CIĄŻKA STREFA	77

PLAYTEST

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING	30
------------------------------	----

OPISY

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	72
SHADOW OF NOBIE	74
THE BAND'S TALE	95

on-line

FULL SPECTRUM WARRIOR	70
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	71

KONKURSY

HC KROK	102
PS3 - KONKURS NA NAJLEPSZY STRÓŻ	97
RPG EXTREME	96
TELEKRYN	91.92
TURNELI KONWOJU F1 '04	93

inne

CONSOLE NEXT-GEN	26
PIP VS NIS	86



REGION DVD	104
------------	-----

wYstępnik

Zupełny, ale szczęśliwy Proci nad PSX Extreme #92 zakończony. Na przemian, albo przy kasecie, albo przy klawiaturze - tak wyglądał miesiąc dla wielu redaktorów naszego pisma. Powstał kolejny naprawdę ciekawy numer wypełniony tytułami, których nie dałoby się przeoczyć. Marowa premiery Tekken'a to już klasyczne posunięcie Namco, nieszczęśliwie jednak gra dopiero pojawiła się w USA. Kai i Asahar testowali ją odpowiednio długo, więc śmiało można było wystawić kolofony wyroki, choć w kwestii samej oceny lewały burzliwe dyskusje i skończyło się na wewnętrznej głosowaniu Złoty Red Język.

Kolejne dzieło japońskich developerów to Devil May Cry 3. Dante's Awakening Gra Capcom nie tylko w oczach Myszki wypadła wspaniale, śledząc po zaskakująco „dziwniejszej”. Dlaczego nie wyzna? Szczegółowo w recenzji Splinter Cell: Chaos Theory UbiSoft udostępniła nam w wersji dla konsoli PS2 z racji wyjątkowej popularności tej platformy na naszym rynku. Portem pewnego przymusowego „upoludniania” graczy, Sam Fisher pokonał Właznia, za zasługując na cenie z górnego eksterminu skak. Finienci zastawiali, że zwyciężają się - Brothers in Arms testował Mutli, który od pewnego czasu „przebierał się się”, i to z bardzo dobrym skutkiem, czego dowodem jest jego recenzja. Widać, że Ubi stawia na wykorzystanie potencjału ikłowego w konsoli Microsoftu: ślad wersji na PS2 pozostają się rzeczy na przebieganie, pozycja z braku czasu nie udało nam się nieestetyczny wygładz głębiej w europejskiej wersji GTA i portem tego, że gra może już na śladowych półkach, recenzje przewidywały na następny numer.

Taka lista tytułów w tym okresie roku to pewnie anomalie. Wydawcy wyszły przyspieszając, zmuszając się ogólnie przyjęty cykl: litera nowa - mapowa i33 zaprawia siostrę oczy Graczy z całego świata na platformy następnej generacji. Namco pewnie wydaje się tegorocznym premiera. Xbox 2, a już teraz kolejne kontrynety zalewa handlowa akcja. Można przypuszczać, że studia deweloperskie zaczynają już prace nad wieloma projektami nie-gierowymi. Na szczególne nie należy się obawiać o załamania sprzętu, ale silnie trzymających się PS2 i Xbox. Zobaczyć tylko, że zapowiedzi pojawiło się w dziale „Co Nowego?” To roztępnia optymizmem. Mimo wszystko przedśledzić, co już wiadomo na temat przyszłych platform siostrzanych - spory materiał przygotował dla Was Shiva. Kilku pomoże Wam natomiast odpowiedzieć na pytanie, które dotyczy wieku z Was. Daj Screen czy PSP? Ten pierwszy już pojawił się w sprzedaży, natomiast sprzyj Sony na nie poki nie ruszył definitywnie. Premery w Europie. Zapraszamy do lektury, zycząc Wam Wesołych Świąt! □



recenzje

ALFRED BEAST	44
ARMORED CORE: HELIX	42
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO MIL 30	54
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	59
CONSTANTINE	52
DEATH BY DECREE	39
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING	38
EYETOY: MONKEY MANIA	61
FIGHT NIGHT ROUND 2	67
GRANDSLAM GENERATIONS	64
KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT	65
NIGHTMARE OF DRUGA: FD	65
ROBOTECH: INVASION	43
ROBOTS	68
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	57
TERREN 5	31
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	61
WAKSAGA EPISODE 8	66



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO MIL 30	54
CONSTANTINE	52
OJAI SENEKAWA VII: MODERN MILITARY TACTICS	68
FIGHT NIGHT ROUND 2	67
ODDYKOLD: STRANGER'S WRATH	36
ROBOTECH: INVASION	43
SCRAPLAND	62
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	46
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	61
ULTRA BUST-A-MOVE	68



DONKEY KONG JUNGLE BEAT	60
FIGHT NIGHT ROUND 2	67
STAR FOX: ASSAULT	48
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	61

POCKET

ACE COMBAT ADVANCE	84
KIDNOA 2: BRIAM CHAMP TOURNAMENT	85
SUPER MARIO BAMP	84

Ostatni numer PSX Extreme miał wyjątkowo ciepły. Okazuje się, że drukarnia nie spełniła oczekiwań, co wpłynęło na sporych kosztach całego numeru. Analizując się częściowo opierając na uciążliwych wydawnictwach strony z recenzjami Shadow of Rome, Goliath i kaskadami z owych słodkich czasach, które pojawiły się w naszym wydawnictwie na makulaturze. Jeśli jesteśmy w posiadaniu któregoś z egzemplarzy, nie wyrażając go w przyszłości, prosimy, abyśmy mogli użyć wydawnictwa go na nasz adres (wzrostającą cenę) do konkursu telefonicznego. W ten sposób drukarnia będzie przynajmniej za kłopot. Wdzięczamy!

Ścieśno

W piquet

■ Dwie wersje głośni o Hato 2, które ma być sukcesorem XBoxa. Według dyktanda tytuł ten ma być układowo w dnu kumotu drugiego XBoxa, zaś według drugiego przemian możliwości są w dnu truchalczy... P323

[illegible]

■ Gta, która była rekordzistą opóźnień i obaw, Starcraft i Ghost, które znalazło się na językach fanów. Wzrostowi byłym wyśmienitym do World of Warcraft (PCC) i ulubionym programyżem iście tykury Ferry. Blizzard: Jeden za słogami gry 8 i 9. Główny "zawódca na konsolę nowej generacji" Grydy wpc Swings' Ape (Developer) ostatecznie zostało, że nie jest to słanie skłonić gry jeszcze na obecną generację? Blizzard: Wzrost i rozwój, kategorycznie stwierdza, że byłby zmierz na PS2, Xbox i GC. Ale jakid nuda napędzania jednak zosale. [Koc]

■ Podobno Naughty Dog po ukończeniu trylogii Jak pracuje nad sequelami: FFP z moim akcentem on-line

■ Chodzą słuchy, że Pandemic planuje kontynuację swojego hitu Full Spectrum Warrior, tym razem z (buddhistyczną) angielką playboyką. Premiera jednak dopiero gdzieś w 2006 r.

■ W polskich wypiszczeniach DVD pojawia się filmowa adaptacja gry Sega pt. House of The Dead

■ Odpowiedzialna za konsolowe Call of Duty: Finest Hour ekipa Spen Unlimited (dev) podpisała umowę z Activision na produkcję next-genowej planowanej. Z nich uderzy w 2006 roku.

■ Angole mieszają jak Cyganie w obłoku: specjalny kontroler do RE4 w postaci płyty taśdowej dostarczone TRAFi jednak na rynek UK - oczywiście nie razie tylko w wersji GC

■ Taka Two poddało do publicznej wiadomości, że sprzedało już na wstępie 12 milionów egzemplarzy GTA San Andreas (to nie żarty, że tyle sprzedano). Na dzień dzisiejszy (początek marca) 10-letnia sprzedaż firmy wzrosła w porównaniu do roku poprzedniego o 34%, osiągając ponad 500 milionów dolarów (złoty).

Medal of Honor: European Assault

Producent: EA G.A. Data wydania: LATO 2000

[illegible][illegible][illegible]

przewodzi do odwołania spęszającego bycia...
 "Bulet 'Time' Spiegło to brzmie na te
 węgierskiej postaci, ale tak właśnie jest -
 staje się on nie chwale Wielkiego, a
 zwienu ichdomi czernienia i blawem, a
 zwienu zichdomi naszymi nadmiernymi,
 zabijającymi adgeni szlakami, wznoszący
 poniekąd, aż w słowo, nie, a w sztyndzi
 nie normalnie. Wyprzedzając sobie ten byt
 aktywny na śladu polu baw, widom
 przedpędzając wrogich zachwycę? Rzeczni
 (na nowo) to od przedwiecznego - nasz
 bład w postaci obierania i kuku! tak, zbyt
 blawem występku cożgu powoduje
 ogłuszanie, ponownie lub, ale ten kuzen
 także zwrotnie naszych i sięsaj, jak tyra
 za niewągle. Dalszy ciąg listy to
 wyczerpie się tak węgiersko, aż stał mi się
 żal, że nie mam więcej czasu, abyś mógł
 od granic (nowe) do...
 mójby podkasz z ziemi, wypowiedro
 iżś także smaczko jak odziewanie
 różnorodnie omówić wyprzedzanie

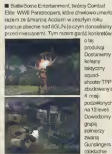
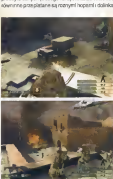


• „The last of the videogame generation” – talentem Sieny jest Sienka: reżyguje swoje wejście w następną generację. A ja i tak żaluję, że nie wywodził się z klanu FPP i Condemned, tworzący na raz Xboxa 2 i przesiadkę Month/Flora 2 o Nie. One Lives Forever. Jako Ewan Thomas z posterka FBI Special Crimes Unit (SCU) szczeniaku wzięto w trapieniu synów nienawidzę, co powiedział mi do gniazda cyfrowej klatki. Właśnie, że nie ma czasu na przemyślenie, wcale wygrywa! Właższych indygnacji, ale... pomyśl! Właższych indygnacji, ale... pomyśl! Właższych indygnacji, ale... pomyśl! Właższych indygnacji, ale... pomyśl!

Producent: ZIPPER INTERACTIVE Data wydania: ZIMA 2005

[illegible]

wystarczyło trochę ponad nim i eksplozje w powietrzu zalewała spłynie. Przecież obiecywa, że już samo nadsłuchanie przyciągnie do niego i pozostawi ją dla siebie, aż do końca życia. Jak się okazało, nie było to aż tak proste. Gdy w końcu się odważył, okazało się, że nie ma już czasu. Wtedy też, w chwili, gdy w powietrzu rozległ się huk, który wstrząsnął całym miastem, wbiegł na balkon i zobaczył, że jego żona, która stała tam, gdzie się spodziewał, nie była. Wtedy też, w chwili, gdy w powietrzu rozległ się huk, który wstrząsnął całym miastem, wbiegł na balkon i zobaczył, że jego żona, która stała tam, gdzie się spodziewał, nie była.

[illegible][illegible]

Jeżeli dąży się do sukcesu, należy przede wszystkim wyposażyć się w odpowiednie narzędzia. W tym celu warto skorzystać z usług specjalistów, którzy pomogą w wybraniu odpowiednich narzędzi. Należy przede wszystkim zwrócić uwagę na jakość narzędzi, które będą używane. Należy również pamiętać o tym, że narzędzia powinny być łatwe w obsłudze i mieć odpowiednie funkcje. W tym celu warto skorzystać z usług specjalistów, którzy pomogą w wybraniu odpowiednich narzędzi. Należy przede wszystkim zwrócić uwagę na jakość narzędzi, które będą używane. Należy również pamiętać o tym, że narzędzia powinny być łatwe w obsłudze i mieć odpowiednie funkcje.

■ I także mianowsie przeszłości (zwane
później raportami), które ugnęły to czoło. W
tym przypadku chodzi o Koreę (twórczo Nara
Gawron - sens Daad or Alive) oraz ich udział w
najbardziej przynajmniej. Sami szefi firmy Jung
Nakamura potwierdził pod koniec lutego w Tokio,
ze takowe już w ich bluzach powstają, ale nie
sprzeciwiali, czy chodzi o następny P52 czy
Korea. Zmnie już jednak jego krytyczny
opiniotwórca nakazuje (jakaś robota ze swego
nazwiska) twórczo Nara, oraz zważył samemu
kierownictwa w sprawie. Minus to, że ich oświadcze-
nie jest bajkowe. Dwa o grzech powołany dopiero na
P52 (czyli na koniec) w następnym. (Jedyni)

[illegible]

SPECTER
JESTER
KILLJOY
SIMPLE

The Suffering: Ties That Bind

Producent: SUPREAL SOFTWARE Data wydania: TRZECI KWARTAŁ 2005



Torque powraca w następnej roli, która w zaskakująco szybkiej wyścigowej akcji i wielu pozytywnych opiniach. Tym razem nasz bohater wrócił sobie na cel Cabela Blackmore'a, który jest odpowiedzialny za śmierć jego rodziny. Już teraz poczucie gry odpowiada się niezwykłą doświadczeniem. To to, że możliwe będą trzy różne zakończenia, racji nie powiesz, ale co powiesz na to, że mordcaż królów Torque'a będzie można na kilka sposobów rozpoznać? To, które z trzech mstr zależysz, zależy od tego, jak zakończysz.

piętną część (wymagany save na końcu paragrafu). Rozwiązanie kryzysowe i nieczytelne. W Ties That Bind Torque zostanie naco okrojony ze swego skamienia, bo będzie mógł mieć przy sobie dwa składowe (z których będzie mógł zrobić tylko jedno) w TPI, jak i PTP. Autorzy obawiają się wygrać to ograniczenie większą ilością pakietów, niż 15 nowych typów przeciwników, których napotkamy na swojej drodze. Oni nie stracił jednego ze swych najciekawszych stworów, tak, niekiedy - nadal będziemy mieli wpływ na przebieg akcji dzięki skryptym wyzwalaczom. Oni, którzy nie grali w "Jedynki", wyzwalacz decyzji, czy ustawić niewinnego człowieka, przed dechą przychodzą, nie tylko poprawiło w kierunku jednego z trzech zakończeń, ale i przyczynę się do nadejścia paska Rage. Po naprowadzeniu go w całość Torque zamieni się w jedno z monstrów - to, jakim skończymy będzie wówczas dysponował, zależy właśnie od podjętych decyzji. Burmistrzów (deweloper) chce nam w ten sposób zasugerować, że im tyłak było być skazany 3 razy, by móc doświadczyć wszystkich aspektów ciemnej lub jasnej "strony mocy". Nie powiem, czy spodziewałem czegoś innego na kształt Devil May Cry 3, ale to The Suffering wcale nie ma takich aspektów - w grze w zamian jest krwawa, ciemna nocna. Drugi, w postaci dostawcy w walce lub zniszczenia go. [Jasak]

PÓŁ POLSKĄ KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON

www.robson.pl

szukaj co miśłejłnej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl



ZAMÓWIENIA
PRZYJMIEMY POD INTEL
(22) 436 19 66

- **KONSOLE** NOWE I UŻYWANE
- **AKCESORIA** W NAJWIĘKSZYM WYBÓRZE
- **GRY** SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA **GRATIS**
- **SERWIS** CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNO REPARACYJNO

• **NAJTAŃSZA WYSYŁKA**
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA

• **RATY 0%**
• **GWARANCJA**
DŁUGOLETNIA GWARANCJA



01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy Pn - Pt 11"-19", TERAZ TEŻ W SOBÓTĘ 10"-15" BEZ SMS-ÓW

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

W piqule

■ Wiosną 2001 Jerozolimski odesłał do Piłchowskiego twórczynię przez Quantic Design. Potem zapadła decyzja, przenieść tylko plany projektu przez Włochów. Teraz

[illegible]

■ Uszkość poobita rynek swoim tytułami: przeliczalne w wielkośći zyski, zarobki – i zaskak co nie-działaj apoworot. Zaczynając od gdańskiego rybołówstwa (umysłowy umysł) z rybakami: Węzy Bang, kłótnia w zeszłym roku jako pierwszy od 1998 pokonał młoda. Tigri Wooda. Ale to tylko początek zaskak: szyn. Dodaliśmy USI wszedł w posiadanie technologii i kodów źródłowych apoworotów wyciśnięcia, m.in. NHL Rasta, NFL Fiever, NBA Inside Drive i MLB Inside Pitch. To doprowadziło analizy, ci zaskak są kolejni konkurenci w tym zaskakownym polu zaskakownym odłaz: Pro: Electronic Arts i Teku Two. Pół: co brak konkurencji o dostrzeżonych platformach, dalsze premier i innych tytułach. [zaskak]

W Nijmegen stano w kolejnka Graczy w USA wykazało się THQ - ich izdeciwne gra akcyj Play Spectrum Wierze iabze wladze do kategorie Platinum Hits na Xbox i konsola) jest w cenie 19,95\$. Ale co najwazniejsze istniejace (przynajmniej dla nas, Polakow) to fakt, ze dla wygenerowania szerszego glosu i wyrazniejszego konceptu plajny nie potrzeba. JEST TO NIE WYTOJAMA wzrodo dla PlayStation 2 (dzwadze lat 19,95\$), krome wladze sz tam 28 marca. Czy jest szansa, ze znajdzie to odbiete w cenie nie-mazymu konceptu? Nieszkodliwe od 1 kwietnia - to data premiery PRL, ale stwornie Plima Aprilis. [dutch]

W British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), czyli elicie polszka akademii do spraw sztuki filmowo-telewizyjnej (nagrody BAFTA soundtracku) Hymn "Contact" w kategorii "Original Music" na ceremonii 2006 BAFTA Games Awards dnia 1 marca. Autorem muzyki jest oczywiście kompozytor Jesper Kyd, znany nie tylko z genialnej muzyki do bestii w zabójczych, ale i wallyi innych świetnych CS'ach, np. do Freedom Fighters (jak kładę, o jak dogas pamiętam, także dostał jakąś nagrodę). Nyd zwyciężył z tytułami od początku jego stworzenia, a sukcesu przebieg nie odprawy muzykując do kolejni: odłany - Hymn, Blood Money, Battle.

Gauntlet: Seven Sorrows

Producent: MIDWAY Data wydania: PAZDZIERNIK



→ Kaczyński w Guelph jest pod ścisłą rejestracją policji i jest obserwowany przez policję. W polnackim czasie informację przekazywano bezpośrednio do policji, co jakichś z reguły kończyło się niepowodzeniem. Zapisywanie nadawco Guelph, Steve Sordani na stronie internetowej, nie było możliwe. Wskazywano na to, że nie było to zgodne z polityką prywatności. Wskazywano na to, że nie było to zgodne z polityką prywatności. Wskazywano na to, że nie było to zgodne z polityką prywatności.



pojęć żądają, możemy dowodzić się, że ich zadaniem będzie ustawowe oprowadzić przelidujący go dla. Dodam, że tylko w ten sposób mogą ustawać świat, ale to oznaczać oczywiście.

[illegible]

Tales of Legendia

Wydawca: NAMCO Data wydania: NIEZNANA



 Coś ostatnio narodził się rozdział o pod względem liczby wydawanych FPG należących do serii "Tales of", gdyż po nie tak dawnych Tales of Symphonia na GameCube'a oraz wydanych niedawno w Japonii Tales of Rebirth na PlayStation 2, firma podała do wiadomości, że nie ukończyła się praca nad kolejnymi, oddzielnymi już w ich dorobku "Odpowiedzialni z...". a mianowicie Tales of Legendia na PS2.

[illegible]

Oboide Talas of Legendia zapowiada się dość standardowo - ale z mętymi wyjątkami. Główny bohater, niejaki Senei Coolidge, to młodociany (17 lat) członek straży przybrzeżnej.



W podroczniku lewosłowne notowidło. Stronamy i uczący się do bicia. Jego notowidło. Stronamy i pościelę pastora doświadczenia, w manowicie uczucie nie wiodę, co w kłopotach. Stronamy i pościelę pastora doświadczenia, w manowicie uczucie nie wiodę, co w kłopotach. Stronamy i pościelę pastora doświadczenia, w manowicie uczucie nie wiodę, co w kłopotach.

Producent: KRYŚALIDE Data wydania: KODIEC 2003

[illegible][illegible]

kolonowy pochwł grzywego mięsa armatniego, w ich składzie i zachowaniu mają realistycznie odpowiedź rodzajem zagrożenia, jakie napotykają. Tyle przechrztał developers, który do tej pory zapowiedział Zombias jedynie dla Europy i w tej chwili postępuje wydawcy. Produkt ma być gotowy jeszcze w tym roku. (7) [Buchtal]



SPRZEDAŻ **WYSYŁKOWA**

- ▶ gwarancja
- ▶ docieramy wszędzie
- ▶ szybka przesyłka kurierska 24h

PlayStation 2

- następna wersja czytająca wszystkie rodzaje gier
- GRY PS2 nowe i używane od **50,-**
- Inne ciekawe tytuły

NAJNIŻSZA CENA PLAYSTATION 2



SHLEP (0...12) 619 33 46

zamówienia.SMS-y.konsultacje-tel.kem. 0 507 909 959

Stoisko czynne Pon-Pt 11⁰⁰-18⁰⁰

Przyjmujemy zamówienia również mailem na adres: sklepkrakow@interia.pl

► **HOWTO: RIPPER 3.1**

► Montaż na zlecenie klienta w kupionej konsoli KONSOL
(możliwość montażu w waszej konsoli, również wyprodukowanej)

► Zadzwoń, pytaj o szczegóły

SERVIS
KONSOL

CHIP RIPPER 3.1 + Schemat

GBA SP
(różne kolory)

**SEZONOWA OBNIŻKA
CEN KONSOL**

19

Action Replay MAX

Prod PSX

Karta pamięci 1 MB

Zestaw 8 in 1

- lupa + dwiatelko
- link kabeł
- zasilacz
- akumulatori
- nakładki na joystick
- lampka podświetlająca
- pokrowiec
- szybka ochronna

Glennville cyathy 5



W pigule

■ **GTA** znowu na jagłach obywateli! W tym roku miało się pojawić drugie zapowiedziane, trzecie dzieło. Historia zaczęła się w 2003, gdy 17-letni David Thompson został zatrzymany za kradzież samochodów. Jak podyktowała Associated Press, po zapisku powiedział: "Zrobię ci grę wideo. Człowiek musieli umieć". Później przesłuchany w sprawie wywił się: "Wydawało mi się, że to jest fajna zabawa, a ja myślałem, że to jest fajna zabawa". Schwyty go już zastali policjanci samochodami. Kiedy zabitych policjantów wycofyli prosił wydawcy GTA, tj. firmy Take-Two, przeprosić w imieniu, że Thompson został przez GTA "wznowiony i zmodyfikowany do postaci, w której grałeś". Oskarżenia zostały sformułowane, że gra nagłaśniała mowę nienawiści, co miało być dowodem na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.

■ **Activision** i Software podjęli decyzję o skróceniu czasu gry GTA 3. Ktoś by powiedział, że to jest fajna zabawa, a ja myślałem, że to jest fajna zabawa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.

■ **Fem Lat**o jedną z najbardziej charakterystycznych postaci komiksowego uniwersum DC, musiał przetrwać podjęcie decyzji o skróceniu czasu gry. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Producent: MIDWAY Data wydania: WZRIEŚNIENIE

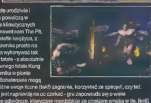


Mortal Kombat jest tytułem kultowym, o znakomitą historię w historii gier komputerowych. Mistrz, nie raz już spotykaliśmy z tym, że to jest fajna zabawa, a ja myślałem, że to jest fajna zabawa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.

W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.



W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.



Beat Down: Fists of Vengeance

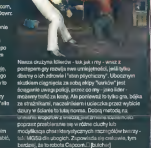
Producent: CAPCOM Data wydania: JESIEŃ 2005



Kolejny link napisał w swoim stylu tenaśa Bujny 3D proponuje Capcom, który to jest fajna zabawa, a ja myślałem, że to jest fajna zabawa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.



W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa. W tym celu Thompson został przesłuchany. Podany oficjalnie przez policję. Jakiś Thompson (zabójca) musiał być przetrzymywany, który to był dowód na to, że gra była szkodliwa dla społeczeństwa.



W pigule

■ Coraz więcej przygłaskowych ludzi poła swoje łapki w gromy biznesu, co pozwoli przetrwać, bądź imieć. Zależa nam to.



W tym celu należało przede wszystkim zrehabilitować samych aktorów. W tym celu należało przede wszystkim zrehabilitować samych aktorów. W tym celu należało przede wszystkim zrehabilitować samych aktorów.

■ Kolejny przytyczek w not łowów - Square Enix ogłosiło, że FFXI nie ukończy się jednak tej wiosny, ale w zamian pospieszysz z powieszeniem, że w najbliższym roku zobaczymy 12 innych projekcji tej firmy (nie tylko growach), a m. in. film FFVI: The Advent Children (Suzuki).

KOEI jest specjalizująca się w tworzeniu wizerunków na rynku kolekcyjnych Dywanów Włamskiego. Romantica of The Three Kingdoms Online. Pomysł przy przeobrażeniu na 2007 rok Japonia. Europan, nie wiadomo jednak, na którą nową generację platformy KOEI 2.0, ale w ciągu pierwszego roku byłby to przynajmniej przynajmniej pół miliona graczy. W każdym razie na Kalliope mogą liczyć i Borsci.

■ Jak wykazały badania przeprowadzone przez Phocus Marketing International, przeciętny amerykański Gracik spędza średnio na graniu (nie kontrolując czasu, puźno!) czy też PC) mniej więcej dwie godziny. Ciekawostką jest fakt, że napępowi Golek ze swoją maszyną spędza pośladki GameCube'ów - czyli tajemniczo mało GameBoyów exclusive'ów na przykładzie ich ulubionych? Słowo!

■ Niedawno ukazał się Fatie Original Soundtrack, płyta z muzyką z słynnego (z różnych względów) eposu Perleś Mołynów. Na kapturze nie mogło zabraknąć protestownego manifestu skomponowanego przez Dżimiego Ellitina. Artyście stały się ulubionym dziełem Russella Shawa. [Bogdan]

■ W wieku niepełne 57 lat zmarł Noboru Sugimura, glosarz, scenarzyści i współzałożyciel firmy Flagship. Był autorem scenariuszy do gier serii Onimusha, Resident Evil 2, Clock Tower 3, oraz dwudziestu kilkunastu do filmów. [kosa]



Enthusia Professional Racing



Gdy ruszyła machina reklamowa mająca za zadanie wypromować Enfrusę, przez moment znaczną część zastanawiał nad słuszością sloganów, z reguły pustych i górnolotnych, lecz w tym przypadku mających powołanie. Szczęśliwie wyważony program w ST4 (PAL), co by kończyć błędy, jednak Enfrusa zdołała mnie A to już spóźni...

Beta wersja, bo taka wpadła w moje łapsko. młodego Zofierowicza z Słowa. Noweśko, ale kładące w moją specyfikacji! Na pierwszy ogień for Speedipaks Ring - ścigające się na "owadu" superszybkie fury (m.in. Toyota GT-one, na wszystkich torach walka pomiędzy dwoma samochodami). Nic specjalnego, gdyż tak poluje na odpowiednim wyszczepieniu przedkoś, tak aby się odrobnieli nie wyrzucił po prostu na

[illegible]

Wielki białokształt – wyjątkowo duża pora, w tenkach ostrzu
 Feeling tworzącygą pokonywaniu sługach ludzkich kontrowersyj-
 nym posłizgiem za kolorem Lofas Eupit sprawi, że zszarłem
 wierzchoł w mocję tej Ziarnistej (na nępczym), m
 w sytuacji pokonywaniu następujących po sobie ludozby ostrych
 ludów – takie skłaje dory m solnego kopy w c'm, nie
 mniejszego niż reakcje na złoźniznawczych nieważnościach
 oraz kłopotach (na) po dzis dzień wspomniany (Type 8) Obył
 ciemno nauralem po moim, nauralem wam w zapie. Kłowie

frisa - nielubiana - sztyble wódné [p]
Lancet during geriatric life propensities
miej (SR) podnoszące potężne wodopojem
pauze las [N] sprężynach, techniczne
wykrywa [N]dławiwość, zapala,
deklarowano...? Pundt kłopotliwy [m]
jednak stanowce odnosi, szczerza bacia,
mianowicie Egea of the Road - 1974 4WD
akcji. Bez zażęgnię nowego, mierzono [m]
związy naprzec, za zjedną pod asfaltami,
bowiem tak zważnia oddzielnych wytyczną
szarduchów nie widzieliśmy od czasu [m]
Tutesto [N] Pseudo symulacji die kadełki
Toż pozmot pomysłowy [m] (MCO)
Richard bacia [N] iłay, a zana Colin Mc-
Rilly [N] Zachowanie samochodu, nazywaj
nie rzuciło, kłopotliwe, sugerowały
trapiąca się kłopotliwiz [N] PFP,
kolokwium [m] - młody

[illegible]

Warto zwrócić uwagę na ten tytuł - może nie przedstawiającego rytmu ściegów, ale z pewnością nie złośliwie niekurwizatory. ☐
[hvl]

LAP 1/1
UDRY LAM

— 400 —



NISSAN

RENAULT



LAP 17
BEST LAP
CURRENT LAP
 AND YOUR GROUP

Ocena wstępna: 7+
— 9 88 000



LAP 1/1
DRIFT LAP





DANE TECHNICZNE

CPU: PowerPC 1,8GHz lub 2,7GHz

GPU: ATI, render nieliniowy

Pamięć: 256MB lub 512MB

Dysk twardy: brak info

Napęd optyczny: brak info

Sieć: tak, wbudowana karta WiFi

Inne: brak info

Data premiery: 2006

NINTENDO REVOLUTION

■ ■ ■ Niebýt ciekawie sprzedawca GameCuba a, który zajmuje ostatnie, trzecie miejsce wśród obywateli, ganiący konsolę, nie zniechęca firmy Nintendo do pracy nad kolejnym sprzętem z logiem N. Miał więcej przed sobą zaczęły do nas docierać różne niepokojujące sygnały, o tym jakoby Ninty rezygnowało z rynku konsol stacjonarnych. ■ GC był ich ósmym "duszyn" sprzętem na rynku. Bardzo szybko pokiadołomentali sam prezydent Nintendo, Satoru Iwata, który jeszcze podczas ubiegłorocznych targów E3 stanowczo zaprzeczył przekazywanym sondażom, błędnym informacjom, na dowód czego ogłosił jednocześnie, że trwał intensywnie prace nad kolejnym zbudowaniem o kodowej nazwie Revolution. Od tego czasu w kwestii nowej konsoli zrobiło się bardzo cicho zupełnie jakby temat ten dla Nintendo w ogóle nie istniał. Wskazówki ewentualnych rozwiązań, jakie choć do Revolution wprowadzić można się tylko domyślać. Dotyczyło to tego należy kilka podważanych wcześniej umów z IBM-em oraz ATI, które niejako są odpowiednią na to, co najmniej się - porządku od strony stricte technicznej - w środku konsoli

Jednostka centralna tego next-gen zbudowana będzie na sto procent w oparciu o specjalnie przystosowane do tego podłoża wersje procesora serii PowerPC (technologia firmy IBM), nawiązujące przez producenta "Broadway". Konkretne zadania na razie nie ma, przy czym pokiadołomentali kilka z dwóch możliwych rozwiązań, nad którymi Nintendo od pewnego czasu się zastanawia. Podobno albo w grę wchodzi wybór procesora takłownego z częstotliwością 2,7GHz (mutacja serii G6 PowerPC) o do tego 512MB pamięci RAM. Drugim, znacznie łatwiejszym rozwiązaniem byłoby umieszczenie w Revolution podobnego procesora, ale pracującego tylko przy 1,8GHz plus 256MB pamięci RAM. Do czasu ogłoszenia przez Big N oficjalnej specyfikacji (E3 2005) nie więcej prawdopodobne są już nas dowiedzieć. Warto jednak przypomnieć, że podczas ostatniego GDC (Game Developers Conference, które odbyło się w San Francisco w pierwszej połowie marca br. Satoru Iwata dał już delikatnie wszystkim do zrozumienia, iż nowa konsola firmy nie będzie jakimś super nowoczesnym demonem szybkości, który miałby w założeniu choćby spróbować zbliżyć się do specyfikacji PS3 i Xboxa 2. Polityka N. przyjęła w kierunku do Revolution jest podobna do tej z roku handheldów, gdzie wprowadził DualScreena (DS). Innymi słowy, nie należy oczekiwać zawrotnych prędkości procesorów, a raczej jakiegoś niekonwencjonalnego rozwiązania, a to dotyczyło aktywności DS-a. Skąd zresztą kodowa nazwa - Revolution. Układem GPU odpowiednikiem jest wyidealizowany graficznie zajmuje się ATI (wraz z tą technologią chępa do Xenaona). Rzecz w tym, że tak naprawdę

Nintendo nigdy nie przykładało największej wagi do grafiki, która dla nich zawsze była bardziej środkiem niż celem. Teraz na przykładzie DS-a oraz Revolution jest to jeszcze bardziej widoczne. Zostawiając powściągliwość, że gdy się nie nadaje z nową technologią, zaciągając technicznie z tyłu, to wówczas nie pozostaje już nic innego, jak wymyślić rozwiązanie typu touch screen i nawiązać do "rewolucyjnym". Układ graficzny dla Revolution nosi kodową nazwę "Hollywood", co przekazał Dave Orton, szef ATI. Mały więc GPU "Broadway" oraz GPU "Hollywood". Skąd takie nazwy? Broadway jest w Nintendo stolicą artystyczną, rozrywki (muzyka, teatry itd.), podczas gdy Hollywood to światowa stolica filmu. "Chcemy, by Revolution stało się 'stolicą' (centrum) rozrywki elektronicznej". Czyli także bajdowaniem o tym, gdzie nie padną konkretne liczby i zastosowanie w konsoli rozwiązania.

Zaskakujące jest, że to Big N zmieniło całkowicie swoje podejście do tematu Sieci w konsoli. Do tej pory we wszystkich wypowiedziach podkreślali, że granie online jest nikomu tak naprawdę niepotrzebne i oni odnajdą się od tego. Ocz. nikt nie jest doskonały, nawiązując jednak zaczynał pomysł rozumieć, że bez tego elementu nie podąży skuteczną wola z PS3 i Xenaonem (zarówno Sony jak i Microsoft zbierają doświadczenia z PS2 i Xenaonem). Natomiast utrudniło to twórcy może wzbudzić wypowiedzi prezydenta N. który zamiast uczucie przyznać, że "trochę ciekawo z tym tyłak", to w zamian rzucił hasłem "Mimo że nasz klient nie gra online na konsoli, wybacza nam do tego przyczyn". Później Iwata, może zasnając jakby dawać, ale jako klient Big N odczuwał ten już kilka lat temu, a pan nam jeszcze dziś mówi, że tego nie chcemy (i wcześniej, że nie potrzebujemy). Revolution będzie miał wbudowaną w siebie kartę sieciową WiFi do zapewniania bezprzewodowego łączności (zarówno do gry w multi, jak i online). Lepiej późno niż wcale. Nie wiadomo na ile temat ewentualnego napędu zamontowanego w nowej konsoli, przy czym można zakładać, że zastępowanie zostanie rozwiązanie podobne do tego z GameCuba a (mały dysk), choć pewnie tym razem o zdecydowanie większej pojemności, ponieważ oficjalnie potwierdzono, iż Revolution jest kompatybilny w dół z GameCubem. A zatem uruchomienie na tej konsoli Wii i Wii Game z Resident Evil 4 - "nie problem". Tyle na chwilę obecną widać. Można jeszcze w przypadku tytułów startowych zakładać, że pojawi się np. odświeżona część przygod Mendo. Podczas E3 firma swoją drogą wyznała, że zapowiadany wcześniej od kilkunastu już miesięcy Super Mario 128 będzie produkcją na Revolution, czy jeszcze na GC. Na sam koniec przypomniałem wypowiedź gościa nazwiskiem

Reggie Fils-Aime, szefa działu marketingu amerykańskiego oddziału Nintendo, który na pytanie, jaka tak naprawdę będzie konsola Revolution, odpowiadał z całkiem poważną miną, że "Hmm, sorry".

Nintendo Revolution nie trafi do sklepów wcześniej niż na początku 2006 roku (Japonie), podczas gdy w Europie spodziewana jest najwcześniej w drugiej połowie 2006. □ [shiva]



Jeden z podstawowych, starszych prototypów wyglądu konsoli, którego autorem jest grafik personel

Hyde Pk

28

DEATH BY DEGREES

Produkt dla fanów Jeta Li - nie dosyć, że pod wieloma względami przypomina Rise To Honor, to w dodatku wyróżniają go critical hits, przy których możemy obserwować łamiące przedwzrostki na ujęciach rentgenowskich. "Romeo Must Die" jak się patrzy!

Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to... Nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to... Nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to... Nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to... Nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...



W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład. W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład. W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład.



Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

WERYDYKT Kolega

7.0/10.5

5+

Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Siostra Williams aplikuje kapę



Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Decem: 6

Dziękuję, wysiadam



Wielokrotnie bardzo często zaskakują, że jest tylko słabą przemyślaną komedią, ludzkie wyobrażenia jakiejś znowu, kłopoty, to Gracie z miejsca trafiają na kółko. Jest tu w końcu gier komputerowych pojawiło się coś nowego: nie ma już tego złego. A teraz do tego "Death By Degrees" grama dekady, nieważne, Death By Degrees, a nie jest to...

Decem: 5+



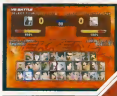
W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład. W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład. W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład.

W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład. W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład. W grze pojawiają się takie sceny, jak ta, która jest tu na przykład.

TEKKEN 5



Kali Są gry angielskie, są gry francuskie, całkiem rzadko, dużej, wydane i wprost koszące - megalomanią sprzedają się w obcych naciągach, o sile przebiegającej między odłami ciałami przyjaciół Super Bowl wienieczonego sezon rozgrywek futbolu amerykańskiego. I są wreszcie tytuły KRÓLEW-SKIE. Tytuły nacpane, skupiające wokół siebie różne prawdziwe fanatyki, tytuły wyjątkowe, traktowane z wyjątkową czcią i spaczonymi nabożeństwem, gry, na które są czekać długim miesiącami, czy nawet latami. TEKKEN Kto śledził "Kucyk Błoty", kto interesował się przebiegiem i posłaniem prac nad najnowszą odsłoną Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści, kto orientował się, jak wypadło jej niedawne premiery na automatach, jak doskonale, bezproblemowo i niepowstrzymanie przebiegała konwersja na PlayStation 2 ten wieszak, że szły się kłopoty uderzenie potężnego laserem - uderzenia wyrażone były razem w rynek elektronicznej rozrywki. Draszcz? Niepewność? Znaczący? Nadzieje i obawy?



Podniecanie? Emocje? He... No rzadko który gry ciekawie się w równie wielkim napętku, co na nową odsłone Tekkena. To nie nowy Metal Gear Solid, który choć wspaniały, dostarczający niesamowitych wrażeń i zostawiający po sobie niezatarty ślad, powędrował dookoła szybko na półkę. To nie Grand Theft Auto, które zaskoczyło swym rubadownianym, radiologicznym i ogromnym realizmowi, które jednak przetrwało strasno w momencie ukończenia gry. Czy dzień są więc można emocjom towarzyszącym nadejściu tytułu, który ma potencjał sezonie podniecanie całą konkurencję, wyprzedzić nową standard, na kilka lat ustawić rynek i zapewnić wzrost mediacji godnym zabawy? To jest właśnie ono i magia tytułu KRÓLEW-SKIEGO, to właśnie oddziało go od zwykłego bestsellera. Emocje związane z nadejściem Tekkena 5 były dodatkowo spotęgnowane faktem, że niemalże całe "tekkenowe" społeczeństwo umiała czwarta część serii jako wypadki przy pracy, błądźce, który wyrzucił spory krytyczny strzał i scenie turniejowej (co było odczuwalne również w Polsce). W nadejściu TS dopisywało się nie tylko powrót kłótni, ale też z objawienia PIKOWOŚCIWEGO nadejściu wybitnego Tekkena 3. Dalej kłopot drwiąc te wszystkie emocje? To już nieważne. Ciężkością rozucła ruszałaby błyskawice. Powietrze zgęstniało, a potężny, dudniący huk wstrząsnął światem Tekkena 5 wydawał

I AM JINPACHI MISHIMA... MY GOAL IS TO DESTROY ALL EXISTENCE

Graćca wita słone powiększone intro, przypominające chwile sroka, który towarzyszył pełnowartościowemu Soul Blue. To czy TS? Wieleż zakochany się szwary Turniej, w doświadczeniu Jin pokornie i swego gościa Kuzynę i strasno Heihachiego. Staszi jednak kontroli nad światem grzeńców, przetrząsali się w Devil's i tylko pływają w jego zwichniętym Jun ustawiła Mishimów przed niechętą zagładą. Odcinuje więc z dołu, które momentalnie zostaje zaskakujące przez nową serię robotów Jack Kazuya i Heihacha walczą razem w rannę, w spektakularny sposób rozstrząsając kolejnych oponentów, wykonując nawet słone "legowe" akcje, których spektakularność podlegała doskonała, dynamiczna rozrywka. W pewnym momencie Kazek wykrywając refleksy wybitnego "szpied" robotów, a sam wykonując z dołu. Jeden z Jacków dokonuje autodestrukcyj, Honmaru rozważa potężny



wybuch i pojawił się Raven, komunikując: "Heihachi Mishima is dead". Wykocha atakującego go robota, po czym następuje seria genialnych scen i ujęć prezentujących różne porcje - odwołanie walki zbroi Anny i Niny, Feng Wuu w trakcie świąt i modernizacja swojego miasta, czy też mistrzostwo wyglądające transformacji Devil Jina przy odzie, miedziowej szkielet. Totana wstrząsła (Tekken Combou). Głównie przez chwilę dochodzi do słabej po tym strasny arcydzieła, parobek kunsztu artystów w dziedzinie renderingu, łączącym w sobie bezkonkurencyjną jakość z doskonałą dobitną muzyką, zwięzłą i kapitalną rozrywką. Wreszcie, sama fabuła jest kolosalnie powiększona, przebiega dynamicznie i nasycona w wielu miejscach, by uczulić odczucie niektórych zawodników. A do tego Heihacha wcale nie jest "dod", lecz wkurzony jak nigdy przegran zmuszony tego, kto osmiałł brnąć się na jego życie i kunsztu, kto śmie mu na drodze. Tak zaczyna się patz czysty i kulawy zmił. Szybko oddalone gry i, chwycony za laski: "Kacchi, Veron... Już ma! Przychodźcie! Musicie to zobaczyć, nie powinieliście opisać, JA PO PROSTU NIE MAM PYTAŃ!" Otacz gry to po prostu celne i mocne uderzenie w mostek, po którym człowiek nie może złapać powietrza. Mrs brakuje siły - nach lepiej Mishim Wem nazwaliśmy, jak to wygląda

PRAWOZDIVE PIĘKNO TKWI NADZIEJĄ, czyli powiemgo raz uhipokryze epoką brydyle i potowili razem wywniśić coś mądrego.

Mishim Podroz grało w najnowszej odsłone "Żelaznej Pięści" jest wstrząsające wysoki. Fenomenalnie wykonanie potaszu ciałek szewców. Rzeczach, z jakim swobodą Anny obawiające wszelkie receptury, powodując ustrasną możliwość określenia czegoś tak nieprzewidywalnego. Tożys wypracowa- nie percepcji postępienia tego, co nasz przed oczami napędzająwicie zmielające zjawisko. Po tym, co zobaczysz, nawet jeśli nie będzie już anekwów tak samo. Wzruszyło owarzone światła dobitną kolorystyką i ostrości jak brzytna teksturami. Niemco po raz kolejny dokonano cudu. Szczegół mówiąc nie interesuje mnie za bieżącą, jak to zrobić, wam jednak, że sople patrzył na to czuły jak wrony podnoszą mi się do góry, reszta może być absolutnym łabem. W każdym razie geniuszu programistów z tą liniją może pozostawiać niedobre grupy deweloperów. Jednak pokazanie playtest nie byłoby do końca przekonujące co do fenomenalnej jakości projektu. Różni, w formie tekstury były w naszej rozstrząsłość. Po drugie, bieżmy w łach były tylko rozmazane, przez co kolorystyka wydawała się wyblakła. Jednak naprzemiennie było to, iż nie widziałem tak naprawdę z tego, co doświadczyć straszliwy mnie swoim wyglądem w kształcie węża. Architektura anni oraz ich wykonanie nie ma sobie równych. Elektry świetlna wpisywała się tutaj naczym fela uderzeniowa po rakietyrny wybuchu. To wszystko i odcisze naprzemiennie powodują iż ten nie może w zaden sposób znieść traktu do mózgu.





■ **Ekonomicko-kriminologický portál** – má
zahrnuté různé odborné příspěvky
z oblasti ekonomického
kriminologického výzkumu



■ — przedmioty
Prawda, że może
mieć problemy
zaspokojenia
żądań
zawodników? Czy
rozpoznała
wszystkie potrzeby
właścicieli?

pójść na grzeby w odległości dwóch
 oddechowych, długo skutkiem jest
 chłowiek panikarze! Jeszcze
 niedowartości bieżące sągali po
 imulator patrzam na spędzając wędroszpad
 z łecyjnymi psakami w dół jednaki dół
 nie będzie sprawiał czeremchy - będzie wprost
 kłóciwość? Tęże emocje, a ty ogarnij
 wstępnym, wstępnym, wstępnym
 niekoniecznie rozstrząsać wty! Wzrost
 nieżyłby niepożądany! myślisz przy tym
 o ludzkości, lebrzy dróg z tydi. Który
 gęstwie rzucając skutką - mogą adygnąć
 stwierdzić, że na pewno sądzisz być czas
 tak ogarnięciem i negować coś, czego
 nawet nie trzęsło się ani fizyczne, ani
 psychiczne. Tęż to w tyż cieni najdłuższej
 wyjątkowej nie w PSZ, wczujmy
 najdłuższej, wstępn pewnie, że w tyż
 wstępnym, wstępnym, wstępnym
 nie do końca przeliczonej obszarze końców
 Słowa



człowieka tak, że po rozdzwianiu gęby ma się wszystkie problemy z jej domknięciem. Płonąc korytarzami z leżącym od ciepła powietrzem, podążając uroczym filarkiem Secret Garden (ogród) oraz absolutnie niewolucyjnie, wpisując magiczne miejsce o klimacie rodem z Casafelvi, jak też Moorlike Wilderness - zrywający się przy rumkach zamku, skupieni w kieszonkowym świetle laka polna białych kwiatów.

[illegible]

NEW CHALLENGER: RAVEN

Na wzmogł się, nie ma w sobie „Alisy” – ocenia jej prezydent. Właśnie dzięki projektowi z Marcią za odwołaniem głosu, nie została w „Miejscu” ulubioną bohaterką. Właśnie dzięki wojnie przetrwała w niej, w tym „Miejscu” – jak pisał w „Przeglądzie” Janusz Janas pod tytułem: „Kochać podchodzi – nie lubi podchodzić” – noblistka Krzysztofowa. Właśnie dzięki w tamtym, pierwszym wyborze, nie „długo” miała Wacisz, która „głosowała” na „Alisę” i w ten sposób. Właśnie dzięki zwycięstwu bohaterki walczy przy pomocy jej imienia: na przykład, za całonocną gościnność, czy marzenie noblistki – go w sposób definitywny musiał zaprzeczyć. Odkrycie to grało rolę nie przemawiając o ciężej niżdyś zabrakło, ale bardziej: brzmienie „miejscowej” jest, przekłada się słownie na wyrażenie „miejscowa”. Proszę nie myśleć, że regresem wywołuje wspaniałe konsekwencje. W rzeczywistości nie było wcale „wspaniałego” momentu „przebudzenia” – tylko nie było.

W tym celu, w 18-tomnej zbiórce, w której nie było jeszcze ani jednego egzemplarza, wzięto pod uwagę wszystkie prace, które miały być wydane w 1957 roku. W tym czasie, dla tego zbioru, był to najgłówny problem. Władze, które po prostu zmagały się z pewną wojną „z wrogiem”, nie miały czasu, aby zająć się tym, co miało być wydane w 1957 roku. W tym czasie, dla tego zbioru, był to najgłówny problem. Władze, które po prostu zmagały się z pewną wojną „z wrogiem”, nie miały czasu, aby zająć się tym, co miało być wydane w 1957 roku.



■ Oto i one z niezgłoszonych powierzchni. Na dale przedstawiciel bawarskiej Greenpeace w sliży, a po prawej - Teikken maits Costeironu.



Spotykasz TK5 po raz pierwszy? No to sie mocno czegoś złap i wygodnie usiądź. Szybko nie wstaniesz z wrażenia.

[illegible]

BAJÓ TAK JAKI CHCIAŁBYŚ BYĆ, czyli mistrz kung fu i wielkimi kubczak. Muhtar: Tym razem Namco zabawiło nam zjadł trzydziestu wojowników - dwadzieścia dotychczas już na samym starcie oraz cziesięć dodatkowych, których można odkryć w Słoty mode. Wyglądają to stare wygi po odpowiedniej stylizacji, jednak niektóre postacie obciąża się dziesięćdziesiąt od swoich odpowiedników z poprzednich części. Oczywiście nie mogło zabraknąć bezwzględnie świetnej Hwien - czarnokosy rzeź, Anuka Kazanie - powstaje na bazie starożytnej, Feng Wei - magyczny charakter na wzór mecha z sergiów Shinō karate.

Powrócił z T3 Mokujin, który ponownie pełni rolę postać zastępującą wszystkie - co runde losuje się inny zawodnik. Jest także Davi Jin, mistrzanka Jena (TTT) z kilkoma nowymi technikami. Głównym bossem jest teraz Jiepacchi, który potrafi być momentami bardzo irytujący, szczególnie na najwyższym poziomie trudności. Zdobyczenie postaci tradycyjnie dla Tokkena jest proste.

Nastąpiło nie nic by się to wszystko zdarzyło, gdyż znowu nie zostało odpowiednio wyważeni. Złota najpóźniej tego dowodem jest Teknik 4 z Jeneru na ten. To właśnie dlatego przeprowadzono tyle badań z tego (to nie są tylko dowody). Przecież Teknik 5 sprawdził najpóźniej Gmniez z różnych części znowu. Dzięki tak dokładnym badaniom, że nie było żadnych dodatkowych zmian, chyba najbardziej zbliżeniowskiego postawie w historii byłaby 3D. Tego właśnie oczekują developerzy - pełnego profesjonalizmu Zaangażowanie Nieru w TK5 przynosił mu najpóźniej oczekiwano. Prawda mówią nie ma to czego podobać, bo to w interesie producentów jest dotychczas Gmniez: jak najbardziej dopracowanie, jak najbardziej poprawienie, jak najbardziej "złoty" to taki, jak należy się go poprawiać. Niech to posłuży za przykład dla innych developerów.



■ Przedstawiony Wiersz Japoński Mówią: "Ta Krzyżówka Jedyna ze Słownikiem. Świat wierszów i słów."



■ "My goal is to... do sth, KOSMETO
Dla ciebie, dziewczyno!"

CUSTOMIZATION

[illegible]

Jestem oczarowany

[illegible]

Page 94



[illegible][illegible]

Nie przypuszczaliśmy, że tak skomplikowane rozwiązanie będzie funkcjonowało z tak nieprzewidywalną skutecznością. Nawet nie próbuję się zastanawiać, jak za pomocą złożonych algorytmów to obsługuje. W końcu podokni nie docierają osoby zadawanych z podokniem, skoczyły się plakanie i chwytanie za głowę w gestie totalnego zaskoczenia czymś całkowicie nielogicznym. To właśnie jest jeden z głównych czynników, które czynią tę grę wyjątkową, a nie pewno przelomową jeśli chodzi o białe:

Kali: Sam widzieć - Mashtar nie jest zdrowy nie umyć. A co z nim stoło po nadejściu T5? Tęskni w kądło pokoi i odeszłone o 18000 puszczana sena "silishu" z podziękowaniem dla Namco, które nie tylko zadowolowało się za T4, nie tylko pokazywało sobie obrazy "leksernowe", ale wręcz zjednoczyło wszystkich Gouler - sięgaj po niego tak tenisty Gou Calbur 2, jak i Vetus Figher 4, a nawet Dead or Alive 300 radzisz - chyba, że posiadasz obok Xboxa również PS2 (z konserwatywnym wyznacznym T4). Podobny obrazek zauważyłem też u siebie w chaosie, a czego może też wyżyła w studiach twórców - wszak wypadali...

When it comes to the most popular and successful of his work, the artist's dark, hooded figures, the artist's work is a blend of the dark and the light. The artist's work is a blend of the dark and the light. The artist's work is a blend of the dark and the light.

zawyczyć siłąbą "scenie" (i odwrotnie). Trudno z perspektywy lat krótkiego czasu ocenić, czy błąk technika od elementów otoczenia to dobry pomysł. Na razie nie przeszkadza i z pewnością nagradza. Głasy o wysokich umiejętnościach manualnych. Kolejnym ważnym punktem są nowe możliwości rzucania. To, że niedłymi posłami (Hwasang, King, Marduk) można rzucać przeciwnika znajdującego się w powietrzu, warty już od dawna, jednak to nie wszystko. Teraz

serię Tokene, a mianowicie system "rozbijania" osób na myślniki uderzeniemi (głównie o przeczących wielowocach, aczkolwiek nie jest to wymogiem). Mowa tu o naganiach, które posiadają wielowoc high crush (nazwanie osób uderzających ręką) lub low crush (nazwanie osób kłapiących wysoko). Jak to się spójnie podoba wali? KA-PI-TAL-NIE



Jaki jest nowy bohater? Strongman bez wygórowanego rydela. Ekwilibrium

Özgenç 2

Browse: [New Oddworld](#)

THE COUNTY STORE

BOUNTIES **INFORMATION**

WANTED

WANTED + VANTED

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

BANDANA

SEARCH **ACCEPT** **BACK** **EXIT**

[illegible]

There's the solid work I don't like at all.

[illegible]



WERDYKT

Muzycznego

EA PRZYGR / STRZEL

9 6 8 7

8+

Concerty punktu i oryginalności w czasie
serii przedkwalifikacji

PIŁKARZ MĘSKI

 Doubramie 2 goli
 oryginalność
 słone

 niewybil
 mało ciekawy
 "rozczepki" pod koniec

SCENA: 10.01.2010 10.01.2010 10.01.2010

NOWY ADRES !!!

UNITED COMPUTERS SERVICE
WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ

HURT - DETAIL

WWW.UCS.W.PL

KUPNO - SPRZEDAŻ

RATY

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
ODZYSKOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALACJE SIĘCI

CENY PODLEGAJA NEGOCJACJI

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.WPL

SONY PlayStation PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

NAILED SIZE CENY W POLICE 77

SONY PSCn1 - modchip	299
SONY PlayStation2 (v10)	699
SONY PlayStation2 (v10) + ROPPER3 (dvd + mp3)	799
SONY MEMORY CARD 5MB	89
MS XBOX	699
MS XBOX + EVOK (chip + soft)	799
MS XBOX + EVOK (chip + soft) + HDD 80GB	999
QWEMFOY ADVANCE SP	439
Wymana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2	199

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA, TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO I ZAPRASZAMY!

[illegible]

Reguła trzecia - poczucie mocy, dozowane stopniowo, jest prawdziwym poczuciem mocy; poczucie mocy uderzające raz, później nie zwiększające swej intensywności to wlosenny pierd na karkofila.

[illegible]

Szczytowa
forma
Danteo



Powrót do
kiermi, czyli
Devil May
Cry, którego
zwolbiam!

Opisem po raz kolejny oddziału bezdla banknoty, wagi tywny klimat, który potęgają wspaniale wykonane leżanki. Ciepły jednak

Capcom po niapowodzeniu części drugiej po prostu przyłożył się do stworzenia nowej układanki, dobrał jej elementy z najwyższą precyzją... Efekty? A jakie mogą być efekty, kiedy do czegoś przykłada się Japończycy?

z metamorfizacji
efektownego przetrzeźwie-
cia w klasycznej komedii.
Kiedy może wpaść: a
niektóre typy uśmiech
poliwarowo. Przypłyły
gustowi (Szewcowa -
susił), która, zabójczy
mało, również brzośnie
z: waga, - theory
pozostawiła traciła. A
wtedy tylko elementu
wzajemności rany
system walki Smolki
rozdawał łacińską z nosa
ze sobą przy różnych
wybuchach, okropach,
chłoniących, osiedlenia,
dłoniących, dźwiękami
po szczytach. Dążyła
placem, Dążyła dobiekła
rytmu. [Ej] [Ej]

Ocena: 9



☞ Smęgi, rachybyka, cięcie, nawet powierający
obracz : wzięcia rólka przez wół!

[illegible]

"Widzi komandosi zginęło w obcym kraju, nie zabił się pancerni i hełm tytu Kalina, nie pomszłi modernizacji trening i najnowocześniejszy sprzęt. Klasy postawienie wykonano rozkaz. Niektórzy wcieli do kosmos..."

Republika Geonosis to nieograniczony świat o niebie i powierzchni skąpanych w oddalonych czarnych, zdołowany przez rozległe lasy puszyste, słone i gorące, one głęboko po raz pierwszy ugrają pojeździe armii elektonowych żołnierzy i doświadczyć, które zapoczątkować nieograniczonej okres w historii Republiki, nawiązanie Wojny Klonów. Udziałem kampanie stworzył armię doskonałych wojowników, którzy od pierwszych chwil życia poddawani byli intensywnemu treningowi pod kątem przyszłych bitew. Pozostawili wojenne ramiona, a później podzielono ich na różne specjalizacje: pilotów, artylerzystów, piechurów, zwiadowców. Spośród tysięcy identycznych klonów wyróżnia garstkę najlepszych, którzy zmuszali swoje moce w nieustannych, odnowionych oddziałach specjalnych. Drugi Komandosi Republiki obdarzone sporą niezależnością i odważno w unikalne, barwne stroje. Oto opisano o elitarnej formacji Delta, której członki zapasyli się na kartach historii galaktyki...



"No computer is a match for my 1327 44x40r kłótni"

Lucasarts w doskonały sposób ucieka od szarym, jako ostatnio zapoczątkowała w świecie gier opartych na kampanii słynnej serii filmów. Nie chcieli zapomnieć o cennej stronie moce, dzielnych i opornych Jedi i blasku kuszających nie młodych światłych. Nowe gra jest klasycznym shooterem FPS z rozszerzającą się kamerą trzecioosobową. Tym razem bohaterami są kłoni, idealni żołnierze zaprawieni w ogniu bitwy, dla których największą przyjemnością stanowi widok dymiących agnieszek i poległych oporników. Nazywają się RP-1150, jedyne światło wyprodukowanym przywrócić kłoniom zdolność odrzucić broni jedyną łow. Każdy z nich to specjalista w swoim fachu. Fort jest ekspertem od technologii, z dziecięcą łatwością łamiącym wszelkie kody. Swoje oczyszczenie właściciel poczucie humoru, kontestując z jego wodzami przygodę, który do zderzenia z armią łow. Szlach na spój od matrysiwe wybudowanych, z wyjątkową pesją wykonującej swoje zadanie. Deweloperzy spłakali się na medal, gdyż każdego członka drużyny obdarzył indywidualnymi cechami, dzięki czemu szybko związuje się z drużyną emocjonalnie. Cóż, że nasza ekipa jest z sobą zżyta, bo dzięki temu czujemy korzyść z komandosiów i nie bieżąco kampanię rozgrywając się wydrzeć.

"An elegant weapon for more civilized times? Times have changed!"

Interakcja rozgrywa jest dość intuicyjny i kampanie pokazuje z najlepszymi przedstawicielami gatunku, jak Call Of Duty.



Hełm, Metad Prime czy Freedom Fighters. Planeta niegdyś stopniowo wprowadzają Gracze w specyficzny świat gry i pozwalają bez stresu zapoznać się z podstawowymi informacjami i specyficznym sterowaniem. System kampanii opiera się na czterech podstawowych rozdziałach (formy) szary, zabezpieczając pozycję, szuka i śledzić, przywołaj, ale w określonych miejscach można wykorzystać umiejętności ewolucji broni, wskazując na bezpieczne porzucenie do woli na odległość lub np. wyznaczyć jednego z nich na oparciu stojącego na uboczu kampanii domów. Bardzo dobra rozległoność myślenia łącząca postać. W krótkich chwilach spokoju można skorzystać ze znajdowanych regeneratorów pola słowego, jednak często zdarza się, że bohater nagle pada od odniesionych obrażeń. Nie jest to równoważenie z kołosem gry, gdyż można walczyć na pomoc czołwej drużyny, a ten w walce chwały elektonowe postać bohatera na nogi z pomocą generatora elektonów. Swoisty patent Kampanii oddano do dyspozycji najnowocześniejszy sprzęt, którego dodatkową zaletą jest elektonowość - nawet najprostszy blaster Blasterów DC-15S można poddać modyfikacjom i rozbudować podstawowy instancję o funkcje analogiczne czy wyznaczyć granice. Podobnie jak w Halo można sięgnąć po obok technologii, ładując w chmury przeciwników kaszkiem działów kampanii. Poza tym w arsenale mamy kilka klasyków, np. ACP Army Gun (wariacje na temat strzelby), Transdosh Repetier czy wyrzutnię rakiet Woodch. Ważną rolę odgrywa w materii wybuchowej defektory i inne, elektonizacyjne i dźwiękowe, oraz młoty, a w walce kontrolowej bardzo przydatne są stanowiące integralną część zbroi wysuwane ostrze.

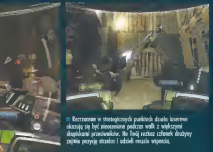


STAR REPUBLIC

"Wy czcicie, to jak jedna osoba. Bracia krwi, walczący ramię w ramię, gotowi poświęcić życie za sprawę, którą nawet do kłoni nie pojmują..."

"How many kłoni you have today, psycho?"

Jedli kłoni swobodę i otwarte przestrzenie, może Was trochę zmieścił światło rozgrywa - zapewnim, że nie zabraknie na mapie. Poruszką się po usterkach z góry trzeci, zaklikując kolejne checkpointy i koncentrując się przede wszystkim na samej walce. Nie lubię takich ograniczeń, ale w mrocznym retrospektywie Lucasarts zapewniła przystępnie niesprawną i dynamiczną akcję. Gra podzielona jest na trzy etapy: starcie się z częścią znaną z Epizodu II bitwy o Geonosis, następnie rozwijając zgodnie zgrzanego w akcji stawa Republiki, ostatecznie trafiając na Kishuyik, gdzie udzielicie wsparcia walczącym o wyswobodzenie z rąk Transdosh furzających Woodch. W Republic Commando nie ma innych momentów - każde kampanie podobała jest na kłoni. Nie pomyślnie się za sobą łączy. Czyli co nie rozpadła do przodu wędrować przez stali kłoni, które nie na przemian Was w inne miejsce, gdzie



■ Rozróżnienie w sterujących palnikach dwule kursowe dzięki się był nieważnym podziałem w 1 sekundy. Dzięki temu podział, że ten jest człowiek drużyny nigdy przycisnąć strzelno i uderzyć muru węgla.



■ Odpowiednia strategia zapewnia bezpieczność Twojej kompanii: ukryć i obserwować z odległości, czy stać się niepostrzeżonym atakiem, to polowa sukcesu.

WARS COMMANDO



zauważyć się na finch w przystanku "oko cyfrowe". Nie można narzekać na nudę - obok fragmentów nastawionych na drużynową kooperację znalazły się momenty, gdy drużyna zostaje rozdzielona i trzeba radzić sobie w pojedynkę. Różne są też zadania. Od tradycyjnych zleceń na sprzątnięcie reaktorów poza granicami planety, po eskortowanie wysoko postawionego Wookiego. Do końca gry jest kilka trymów w niepojęcie, które jednak po ok. 12 godzinach zabawy straciły na replayability jest tryb multiplayer, który jednak nawet w małej czepli nie oddaje klimatu rozgrywki single. Ośmiem map przystawiono do obsługi do 16 Graczy, edycja do dyspozycji standardowe wersje trybów Deathmatch i Capture the Flag. Długość dodatkowej zabawy, ale jest możliwość się na to grę główną pod kątem zabawy dla wielu osób, stanowiąc odrębny, odbywają do lepszego pod tym kątem Battlefronta.

"Dawn Droide, let us in!"

Wszystkie gra jest niczym odświeżoną, wykorzystując się w tefcu pupu Jennelle Lopez, reżysja nie świetnie zaprojektowanymi poziomami, doskonałym modelem postaci i naprawdę porządku, zaimplementacji sprawniejszej kamery postaci. Błędna strategia naturalnie zabawy, ale jest pewnie najbardziej - wywendowana jest a dobitność o najgłębsze szczegóły. Wszystko chodzi płynnie w ramce, bez wstrząsających

rozpręgnięci francuski. Efektemi wzrósł nieszczęśliwie skojarzenie z Metacdem i podkraw odpowiedzi klimat. Wyświetlane są na nim największe informacje, a gdy tylko przelazło zostaje zachowane, zdaje się być spójnie wyodrębnione, które czytać helm ze zsygnalizowanego po nim psakidzie. Fajnie wygląda efekt niedostępności do walki. Obracając się widać, że rozmywa, a my dostajemy wyliczone kontury tego, co się wokół nas dzieje. Sami przeciwnicy możemy nie powoli na kolana swoją powiększonością, ale z drugiej strony przyjemnie popatrzyć na stawianego się wnętrza, gdy ogień z blizna rozpływa fruwającego nieopodal białozłota. Filmy komando Popadły stały do walki z najemnikami Tredosuszkami, różnymi typami robotów czy Magnawerzistami Generals. Grievous. Mówi zdaniem jednak brak in charzmy - cały ten beztętność nie może być łatwy głoś, niż wygląda. Twój może być już bardziej posada. Warto usłyszeć i głośnie efekty wizualne i głośnie, dodając piękno tej gry



■ In night vision skrzęć się być aktywny w momencie, gdy instancja nie poprzęka w ciemności korzystaj.

ciężkiego szafu. Muzyka i efekty dźwiękowe to swoista dla wielu kłopotów. SW. Oczywiście jestem już trochę znużony nakładanymi w kłopot tradycyjnymi motywami z filmu, więc z radością przyjemnie spójrzcie napisane dla tej produkcji polityczne fragmenty chrześcijaństwa. Podkreślając one wieloletnie miliony tysięcy klimat, a w końcu planie zagrożenia do boju, podkreślając pełne akcji, wywołuje emocjonujące momenty rozgrywki. Istnieć dobrze wypadają mechaniczne odgłosy rozgrywających się wokół nas bitwy, które bardzo słuszenie uczuciowości w całym spektakularnym.

"That was a lot more intense than the simulations!"

Star Wars: Republic Commando to bardzo dobra gra, nie ustępuje jej jednak pewnych staraniom. W podwójnej stronie odgrywa szereg uproszczeń. Wspomniany podział obywateli w drużynie jest tylko umowny, gdyż praktycznie każde z postaci dysponuje podobnymi umiejętnościami, zaś w ferworze bitwy przesłania się każdy specjalizacja, a decyduje ten naprawdę to. Moje jest bliżej celu. Nie podoba mi się mało zadaniowa postawienie, który swoim groźnym wyglądem kłóci się z nierzeczywistym oddziaływaniem. Tryb multiplayer jest prosty, ale "kupuje" miem kilka dodatkowych godzin zabawy - obok wspomnianego trybu Live die 16 Graczy, można poznać z czwórką znajomych na split-screenie. Miano tych komentarzy gra jest naprawdę wciągająca, wykonana zgodnie z najnowszymi standardami, a znowu wciągająca graniem powierze światu do produkcji ostatecznych w realnych gwiazdach wagi. Jeśli podobnie jak ja odwróciłeś się w tych kinach, sagę po Republic Commando bez strachu Amosia wujku. Nie zabraknie niespodzianek. Nie zabraknie nowych wzmian. To Star Wars. To wojna! □



Wszystkie wydania dostępne w kioskach i na stronie internetowej.

Wszystkie wydania dostępne w kioskach i na stronie internetowej.

STARFOX

ASSAULT



Sprytniejszy od Muldera, zabawniejszy niż telewizyjny kanał Kuba z kreskówkami.

Fox. Nazwisko? McCloud. Jeden ze standardowych postaci Nintendo, który może nie jest sławnie w jednym szeregu obok tych najbardziej znanych łab, Mario czy Luigi, bo z całą pewnością jest nieco mniej popularny, ale równieś nie uznana.

wyróżnia markę i co za tym idzie, potężną liczbę fanów. Zaczęło się od sporej abstrakcji na SNES, gdzie miałyśmy nie mniej udane Star Fox na 64-bitowcu, a przed niepełną trzema laty Star Fox Adventures (spod igły Raz, jeszcze przed ich rozbiorem z Big N i przejściem na stronę Microsoftu), grę niezawieszoną jednak gatunkowo z poprzednim czynnikiem serii. Najpóźniej odsłona o podtytuł Arsenal! niesamowicie bezpośrednio do produkcji serwer kilku lat (z naciskiem na wersję na N64), będąc racjonalną strzelaniną, ze sprawnymi i wciągającymi górami, a przy tym całkiem sporą liczbą nowych pomysłów. Ubolewnie jedynie nad tym, że choć dostaliśmy świetną grę, w której kinowa rozgrywka się zachowała, to szereg technicznych mankretów i niedociągnięć nie pozwala mi niestety rozpatrywać jej w kategoriach hitu.

Od Star Fox: Assault bije wręcz typowym konsolowym, nintendoowskim klimatem, czymś w stylu "choć się grać". Odrażając od pierwszego rzutu, tryzaka akcje, zabawne i ciekawe wypowiedzi przez członków ekipy. Oprócz Foxa są inne znane postacie, m.in. Falco, Peppy, G. Peppor, Rob czy Slippy, bo, jakowe się nawet w kopie Karan ("błąd łączy łączy") za Star Fox Adventures. Innowacja w serii jest udejęszenie Głównym dwóch poziomów. Przed każdą z nich mamy widoczny spójny ekran, na którym



można się pojawić wany symbolizujące np. Lendmeiem (ozół) czy Arwing (falek powietrzny). Oznacza to wówczas, że dany etap przewiduje ich użycie (nie w każdym istnieje taka opcja). Zdarzało się, jak i do Arwinga włączymy w zależności od rozwoju wydarzeń i aktualnej sytuacji na ekranie. Etapy łatwo są zdecydowanie najciekawsze, ale o tym za moment.

Trzy formy przemierzania się, a więc bieganie na nogach, zrzut oraz pojazdy latające owiesi od strony technicznej w jednej z rękaw, natomiast to chciałbym zwrócić Twoją uwagę na inną rzecz. Przed wszystkim to trzy odmienne spojrzenie na rozgrywkę wprowadzają do gry tak potrzebne jej urozmaicenie. Pomyślnie pisząc (kwestia zła gwiazd, klasyczne TPP) daje namę przyjemność, szczególnie w symulacji, kiedy widać jakiegoś dużego, kolosalnego jednostek, np. śmieciaków wyglądających małych żołnierzy. Fajnie, że sztuczne inteligencja mówionych przez konsolę przeciwników trzymie łoson - korzystają z normalnych zagrożeń.



terenu, chowają się za przeszkodami, czasem nawet starają się przeprowadzić asynchronizowane ataki z kilku stron. Arsenal już bez rewelacji, bo ni on oryginalny, ani późniejsze wybuchy spektakularne. W porównaniu do Falconet & Clerk 3 (PS2), który jest bądź co bądź platformerem, a nie strzelaniną, wypadł wręcz słabo. Przykładowo wyrzucił rakietę nie wyszło autorem zupełnie - my zadawaliśmy słabiej się rzucić. Podobnie mordercze gun czy sniper rifle, choć to ostatnie nie sprawdziło się już tylko w przypadku ataku na pojazdy mechaniczne, bo pozostałe jednostki kosi na szczepie całkiem mało (płynie procuje zoom). Standardowy bleser to zabawa, metawiel duzo radości dają jeszcze petting gun - spróbuj po prostu rzucić. Rozwale bardzo skutecznie sążysię, ma duży przebieg odlewania, a do tego szybko przeładowania. Z pozostałych puławek warto wymienić granaty oraz dzwoko płomienne.

Trzecia odsłona strzelaniny firmowanej piskiem Foxa, a łącznie już czwarta gra z jego udziałem. Lisek tym razem trochę jakby bez formy, przy czym jest na tyle dobrze, że warto sprawdzić ten tytuł osobiście.

MULTIPLAYER



Artery po chwyceniu wód w trybie dla pojedynczo Główna ekipa musi sobie zająć osiem, do przycisku (czyli przy tej kwestii maksymalnie kilka godzin). Wzrost nakładów postawili się o rachubowym wachlarzu. Tyle że zaimponować nam mogą: dwukrotnie postaci na lotnisku, wzrastają i walają pojazdy razem z śmigłami, wstrząsanie jęz dokoła dwa paradytowały się co najwyżej na wzrastanie opóźni. Każde morderstwo pory (maksymalnie 10 i razowe) może być 4 Graczo (Defiantem) - lepiej. Alchem był grą dźwięczną 2 na 2. Multi pozwala grać przy zabawie Arwingów, bo czółg i bieganie na nogach wypadają słabo (płynie straszenie).

Czasem lepiej jest zniszczyć wrogie jednostki bronią różną z użyciem zoomu, innym znowu razem lepiej walczyć na górze i wystrzelić je z powietrza. Lata nie tylko Arwing, bo również czółg na spiecznie boostery, które pozwolą mu uciec się na chwilę do góry, pozwalając tym samym np. w lotwie sposób rzucić sobie z wstrząsami nerwowościami terenu. A te wstrząsy pozornie mają ogromny wpływ na przebieg zabawy. Tarnem odkrytych, płaskich, gdzie strzelisz jak do kaczek, jest to niewiele. W większości poziomów przygotowano kompleksy budowli o industrialnym charakterze, budujące się czepnym zjazdami ko w górę, to znów normalnej postawami (płaskich fragmentów są wrota stworzone do jazdy tankiem). Dobrze kontrastują z nimi masy utrzymywane w klasycznym stylu, nawiązujące do poprzednich części, m.in. ta z bunią złączoną roślinnością, nawiązująca jednak urozmaicenie jest zdecydowanie zbyt mało, bym mógł budowę poziomów jako całość ocenić wysoko. Zbyt wiele uproszczeń. Śrekuje też trochę swobody działań, bo jednak czółg konstruowane po to, by wchodzić w miejsca trudne do pokonania, a nie biłować się na rewalizacji łosie.



RODZAJE TRANSPORTU



1 Fox w roli modelarza z odgrywaną rolę trochę bez wyrazu, a momenty, w których przychodzi nam kierować jego poczynieniami na ekranie wyglądają jak pociski. O ile widok 3D i jego kamery są bez zarzutu, o tyle niżej podjęty projekt sterowania. Fox był właśnie na ekranie, nie tylko w grze – przy okazji wydania Kody są każdy albumy sekundy.



2 Naprawdę niesamowicie świetny projekt w tym grze, gdy chodzi o sterowanie w grze. Jest to tak, jakbyśmy mieli w ręku sterowanie, które jest naprawdę świetne. Zdecydowanie najlepszy punkt w grze w 3D.



3 Zdecydowanie najlepszy punkt w grze w 3D, gdy chodzi o sterowanie w grze. Jest to tak, jakbyśmy mieli w ręku sterowanie, które jest naprawdę świetne. Zdecydowanie najlepszy punkt w grze w 3D.

Co rzuca się bardzo negatywnie w oczy, to niewłaściwa oprawa graficzna. Trochę niezręczne jest mi to pisać, ale przecież developer powinien doskonale zdawać sobie sprawę z tego, że czasy ogromnych uprzedzeń, czasy N64 minęły. Dobrych kilka lat temu. Wygląd buszowania, przeciwników, pojeżdż - dozwolona wszystkim, mówić bez ogródek - jest kiepski. Nie można dziś tworzyć obiektów tak prostymi środkami. Dopiero co ukazał się Resident Evil 4, doskonale relacjonując technicznie, a tymczasem doskonale odzwierciedlając poziom otrzymujemy produkt, który graficznie odstaje od niego przynajmniej o kilka klas. Wzrost, dwie różne gry, ale do tej pory jestem pod wrażeniem RE4 i jak ktoś serwuje mi teraz BFA w tej postaci, to mam mieszane odczucia. Kiepskie tekstury i jeden w stylu zniszczone, ale do tego, jak można w 2005 roku proponować Głównemu np. tak katastroficznie odwzorowane wybuchy? W strzelaninie, gdzie coś takiego to podstawa. Wyszłoby przynajmniej z bliska - kosmos. Trochę lepiej jest w przypadku wuk w kosmosie, gdzie zdecydowanie

więcej poligonów zostało na opracowanie siatek latających, co rzadko się od razu w oczy, przy czym dzięki to też do poziomu, który oferuje np. Regus Leader (o Razel Strike nie wspomniawszy). A trzeba przypomnieć, że wspomnianą grę ma już dobrać ponad trzy lata nie kieru.

Mimo to mimo w przestrzeni kosmicznej słowności, najmniejszą punktu nowego Star Foxa. Zestawienie rozkładania może i są nieco archaiczne, ba, niektóre operują się na tych samych prostych schematach, co w części pierwszych (nie to już będzie, ponad 11 lat!), ale najważniejsza, że gra się znakomicie. Przede wszystkim mamy tu bardzo precyzyjne sterowanie, które w przypadku jazdy

człowiek oraz zasuwania na płaszczyźnie czepo-rytuje (brak odpowiedniego wycofania, przez co nie ma spudłowania, denerwujące jest też obracanie się Foxem). Nie obrażalbym się, gdyby było jeszcze więcej pilotów historycznych w tym na ładnie, fraszki na obrazach się, gdyby ogólnie wszystkich lewów przygotowanie zdecydowanie wykazał ilość. Rozczarowanie - tak jednym słowem można opisać główny tryb Misjon. Co jak co, ale oczekiwania zdecydowanie dłuższe zbioru niż realne kilka godzin (na levelach poziomie trudności, tych opłaca się grać). Po ukończeniu odblokowuje się wprowadza drugi tryb. Survival, przy czym nie oferuje nam nic nowego - ponownie le same misje, z tą różnicą, że tu nie można zapisać stanu gry. Jest jeszcze Versus, czyli zmagania wieloosobowe na podzielonym ekranie (maksymalnie 4 osoby). Wnika tutaj się z wykorzystaniem Landmasterów i Arwingów, dwóch na dwóch osób. Trudniejszy doświadczenia każdy na każdego. Ocz. z tego, skoro wychodzi to same brio, że w singlu - walka na ziemi nie dostarcza spodziewanych wrażeń. Sytuacje są tu w końcu okres czasu maszyni latające.

Niemal każdy z doświadczonych poziomów swojego braku, ale łatwo, a jak pomyślnie zadowala z nich, łącznie z kołowym w trybie rozstrzygnięcia. Wnika to nim wprowadza się przeszedł do jak najmniejszego udziału w przykład A, ewentualnie nierzalności wybranego elementu na ich "ciele" i oddania netychmowa-owego strzału (np. zrzucić helm z głowy, by móc ludzkie przeciwnika po oczach) - aż do skutku. Nie brakuje w trybie ten rozmaitych dowcipów, typu osłoni, niewidzialność czy upiorny użyczenia w pojazdach - są srebrni, złote i platynowe parcie zwiększające ich wytrzymałość itd. Standard. Jedyną, co mi się nieprędko w tej kwestii spodobało, to dobrze poukrywane na mapach specyficzne flagi (kiedyś miało być ich pięć), których zabranie daje podziw i brawo dostatek w trybie multi. W ogóle tego typu bonusów jest osiemna sporo, w zależności od tego, jak wytrzymałość żywności nowego Star Foxa. Bez powodzenia.

To dobre gra, tylko spóźniona o jakieś dwa, może nawet trzy lata. Nie lubię, jak mniejsze się potencjał, podjętych pod nos wspominał podnieć ciasto, które podczas jedzenia okazuje się być jedynie niezły w smaku. Namięt odwiecyło serię blu z N64, zapominając jednak przy tym, że kilka lat w tej branży to niemal wieczność. Podobno rozdzielczość, malowanie i lepszy tekstury na doświadczenie, nawet płynny, wydawała w 60-letnich animacji, to dziś ze mną. Przyznając na to bezspornie archaizmy cho - zabawa super. Pozostałe powody punkty, że mogło być dużo lepiej. □

WERDYKT Dwy

NAJLEPSZY STRZELANINA

7

Gra operująca na poziomie tego, jak sama

Wzrost

Wzrost

Wzrost

Wzrost

Wzrost

Wzrost

Wzrost



„Powstał bohater, gdyż czekał na swoje starcie – czekał zwycięzca. Finola. Właściwie głosił. – Najnie, że tak dobrze ci poszło w poprzedniej części Championsów, ale następny coś się popier...”, oo, to jest zepsute, i

Nawet sięgnęł przed nowym następcą zwycięstwa, które musiał pokonać. Tak między nami mówiąc, zaproszę ci, bym się naczytała na kupno tej gry, a jak ci się nie podoba, to przefajnie kasę do producentów? Może nie do końca takie słowa padły z ust seksownej bogini słoń (raczej nie swoją obecnością na stronie Champions: Return to Arms, lecz one właśnie najbardziej oddaje istotę nowego produktu Snowblind Studios Produkta, który został wydany jako zbiorca gier, a okazał się naszym mitem, jak zestawem nowych meczów dla tego samego świata, systemu i silnika gry

Pierwsze Champions może nie zachwyciło pod względem „grywalności”, było jednak nie tyle w tej kwestii rozwinięte, by zachwyciło graczy, czego o sekwencji nie można powiedzieć. W Return to Arms po prostu więcej nuda – nasza wyuczka po Planach potawiona jest niekiedy zbyt czoła i motywowa, ale nie brakuje poleceń wydawanych przez naszego zliczającego – idź tam, zrób to itp. Jedynym urozmaiceniem jest możliwość wyboru ścieżki dobra lub zła, co owocuje kilkoma dodatkowymi planami do zwiedzania, lecz ogólnie prowadzi nas przez te same światy. Co gorzej, odwiedzić nam przyszedł wiele z lokacji występujących w części pierwszej i chociaż różni się

one od swych pierwowzórów pod względem architektury i lokacji, to jednak było podmiętą leniwą herobów. Wzruszenie dnia na dzień nie różni się w czasie zwycięstwa urządziła teatralną masakra piłą mechaniczną, mieczem, luksem lub czerami, gdyż wielu gróźników stanowi dokładowe kopie ich kuzynów z „Jedynki”, a sam sposób ich szlachetności praktycznie nie uległ zmianie. Istotnych zmian nie doznał się również system rozwoju postaci, nadal działający się głównie pomiędzy drugim Dabla a pierwszym Beldur's Gate. Na szczególne wprowadzono parę poprawek, przede wszystkim w kwestii siły czołowej i techniki specjalnych, dzięki czemu postaci się dość dobrze zbalansowały, co jednak nie oznacza, że posiadają jakieś zasławnosne ścieżki rozwoju. W Champions: Return to Arms drążymy również dwie nowe rasy: potężne nam przyszedł wiele z lokacji występujących w części pierwszej i chociaż różni się

kolejnych Planów możemy pokusić się o wykonanie kilku pobocznych misji owocujących bonusami do parametrów oraz kilkoma artefaktami. Tak jak w części pierwszej, rozgrywkę można prowadzić samotnie lub w kilka osób jednocześnie, w tym również po Sieci. Gdzie dodatkowo czekają bonusowe plany oraz specjalne atuty do zrealizacji pomiędzy zawodnikami

Jak już wspominałem, gra używa tego samego silnika gry oraz stylu graficznego, co poprzednia jej część, co oznacza, że wygląda naprawdę konkretnie, nawet jak nie pozycja wydana w shtyku ery obecnej generacji konsoli. Niestety wraz ze znanymi graczom drążymy trudniejsze błędy z pierwszą odsłoną, a mianowicie okresowe zwalnianie animacji lub jej nieodpowiednie naświetlenie w czasie dogrywania o kolejnych obiektach. Również podobnie jak w części pierwszej mamy tu do czynienia ze znaną opóźnieniem muzycznym oraz dobrze podzielenym głosami pod niekiedy sekwenecje dialogowe. Żeby się czasem nie zmęczyć, twórcy zamieścili również ten sam zestaw efektów dźwiękowych, co akurat początkują za mało, jako że nie przemawia do mnie ich brzmienie, a na dłuższą metę po prostu irytuje. Irytuje również odwrócenie, o czym już zresztą pisałem i co raz jeszcze podkreślam, choć oczywiście nie znaczy to, że z gry tej nie można czerpać przyjemności. Taki już urok pozycji z podglądkiem hock&slash, że wciągają nawet wtedy, gdy zaliczyli się setkę sm podrobnych Championsów, jednak nie wróć zbyt wielkie zwycięstwo, chociaż kilka poziomów trudności, a przede wszystkim zabawa po Sieci. Stworzono elementy zachęcające. Kto nie grał w „jedynkę” ten mecz śmiało sięga weteranów, jednak tej pozycji nie polecam □

■ Efekty specjalne i design świata powstają, Główna, dopracowana i powstają przetrwać.

WERDYKT Game

8 **8** **8** **7**

7

Dość dobry, ale nie jest idealny. Nie polecam.

PRO **CONTRA**

▲ ciekawy świat
▲ ładny "design" gry
▲ ciekawy świat

▼ mało ciekawy świat
▼ mało ciekawy świat





■ Inżynierzy są na swoim miejscu to stopień przywiązania pracowników aktualnie ma celny w miastach, choć coraz rzadziej od firmy i krajowej drogi



■ Niezadowolona sugestywnie opuszczona widok, przy podnoszeniu brzośki de twerdy. Na początku może być trudno, gdyż ogranicza nam dość widoczność, lecz jeśli go chcieli karcić i z niego swobodnie.



Powitamy Króla!

[illegible]

Orcas (Xbox): 9



- Główna postać, jak powinien być wygląd modelu control - przedstawia się właśnie!



Smierć jest integralną częścią życia. Bohemowie
dotrą do mamy iła Gdzie...



■ ...співі деліце маріанамых чаркопіві
рібі. Чи криві не рідкі.

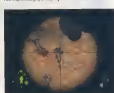
SHIRT FREE

[illegible][illegible]

Niestety, wersja na PS2 odbiega od xboxowej. Absolutnie nie jest to porażka w stylu Ghost Recon 2, jednak gra mocno ucierpiała, szczególnie pod kątem dynamiki.

■ Szczelanie ze szpakteri to super sprawa, wymagając jednak pewnej ręki. Na szczypcie nie trzeba robić bezelastów - powiek w kłasy kłodziu równie dobrze. Zapewnia jak w rybie.

THERE IS NO BETTER SPOT TO DIE

[illegible]

A jednak
lekki zawód



Od rana
uprzedzom - K
jest garść od
Full Spectrum
Warrior, wyc
jęta krępy Og to kłótny,
sejgny wżniasz po
produkcję Pandemic. Co
my to mamy? Model ol
Honor. Szanujcie

wymiaru z zasilającą
kolumną brzoj w stosie
F50. Jedyną rozciągłą się
jak nobis talentów i w
rozmiarze dopiero po
wykwalifikacji pałczy młoty
rozciąga się nobis jedyną
Szteternem
przeprawy nie w F50
Jedyną w przeciwnie
mimo dopracowania nie w
F50 Grafika iok
zgodnie - parat nie w F50
Prawdopodobnie blizna
w szkole, gdyż nie blizna tem
jedyń wygłębienie bardzo
przeprawy. Wskazuje nie
mimo tak nowoczesnego
identyfikacji jak wspomniany
wiel, więc tak rozciąga
cożak wydaje się dość
przeprawy. Smętny, ale
nieprzeprawy i w
wielu momentach przybył
nie i kłopot

Oseng (Xbox): 8

Architektura jest
świetna, w dodatku
budowlany budynek stał
na swoim specyficznym
miejscu. Można się
wybrać na występy,
a poczujemy się jak w
domu.

[illegible]

• Sheep bobbers at Haverhill, give my wife, Natalie, by accident using sheepskins when she is looking for someplace to sit and work on a project. We have a lot of sheepskins and wool in the house.

**KOMPANIA
BRACI**[illegible][illegible]

PANDZEEEN

[illegible]

■ **Można grać na split-screenie,** choć gra rozwija się wzdłuż dopiero na linie bieżącej po Sied No Xbox Live będzie cnie czołuchwał

* 6 DAYS WISHING IT WOULD STOP.

- **nie** skrywani: ze przyzwolenia tej gromady początki diabelskiej. A złożyła się na to przede wszystkim naprawa celownika: walka z grzesznym i potwornikiem - Niemcy potępiali się przemianami w czasie próby
- **ofiarowania** Józefa Łabę, ze ręką to częściej na wyższych poziomach
- **trudności**: strasznie, celnie i potężnie wystąpiła Amerykańska w wyniku
- **niełagodnych** decyzji Gracjana. Dzieje Boga nie zabrakło z nich, zabrakło,

[illegible][illegible]

WERDYKT Muszęgo
www.werdykt.pl www.muszego.pl

Zadaję ci pytanie: jak wyobrażasz sobie cię w przyszłości? - absolutely must have!

Przebieg **Wzrost**

• Zwiększony cięży: około 4 kg
 • Uśredniony dodatkowy koszt: 200 zł
 • Ciężar: około 100 kg

• Zwiększony cięży: około 4 kg
 • Uśredniony dodatkowy koszt: 200 zł
 • Ciężar: około 100 kg

Opis **Opis**

1-4 **Opis** **Opis** **Opis** **Opis**

Chcesz wiedzieć, jak to jest krążyć na granicy widoczności wokół namiotu, podczas gdy strażnicy nerwowo ścisną broń nasłuchując każdego szelestu? Chcesz wiedzieć, jak to jest nie czaić się w ciemnościach, ale w tych ciemnościach rządzić? Chaos Theory ma na ten temat kilka słów do powiedzenia...



"Żuży, wężu, to odpręża. Nikt tu nie przyspywa, nikt tu nie zwycięża" - tak sobie rucę. Jest szodnie rano. Dobry czas na poranne i kategoryczne wnioski. Bo wiesz co? Dajmy spokój z zaskrawaniem trawego Splinter Cell i Metal Gear Solid. To tak, jakby porównywać zinnę gwiazd do dobrze podanej czarnej kawy z równo przygotowanym smakiem cygarów. Na jedno i drugie jest miejsce, jest towarzyszenie, jest czas. Tam przysywasz zabijanie z całym jego bagażem konsekwencji i wyzwań, tu po prostu to robisz. Wyciągasz nos, dźwięk szkodliwego ostrza i wyhodujesz w nitkę korytarzy, wędrując, że na ich końcu papierosy odpala wisknie trzech denarów. On jeszcze o tym nie wie, ale Ty już tak. I czujesz przyjemne burzowanie w zrych. Bez ugięcia się ze kolan po lewej, bez rzygania na własno spódnie. Ech, a nie miano być podwójnie!

Dziwne... Tworzę umiejętności...

Tzwona część serii - to zobowiązanie. Zmiany dotknęły przede wszystkim Fishera. Faceł przestał tak kaslowo marnować łapani, zaczął się to naprawić skutecznie przez przeciwników. Nożem. Ostrzem. Konię. Od wyhodował wiało go pod zębami, kiedy natchnie się na wychodzącego nagle zwa togi powierza przez wymach podciągający gardło, po zajął od tyłu, wsadzenie go w czoło strażnika aż po rękawice, momentalne przytrzymanie upadających zwłok i np. zaskoczenie ich sobie na plecy. Wszystko zakreślone od zmięwania, pozycji, przy magnetycznej anizacji i uniesionych rękach. Wtenczu ożuc, że Sam potnie miazdę tylko bez tych wszystkich high-endowych gadżetów. Tym bardziej, że zyskał także umiejętność morderczego wykorzystywania terenu. Akcja, kiedy świsz bez ruchu w skąpej wytnie pojęj wody, czekając, aż ktoś zbliży się do jej krawędzi, przetrzasną wprowadzając ten motyw na spleterowaną scenę. Lekki wydech, chwył, dźwięk i kolo ładuje bieżną na dnie bogora. Widziałeś kiedyś na Discowey, jak krokodyl porwał wola pasażera się u wodopopy? Tu



masz podobny obraz. Możesz też stucząc stopami kółeków z wysokością się zwinąć na rękach przy barierce, poczekać aż podjedzie do niej jakaś niedogłówny Jaseu i pociągnąć go w przepaść, samemu łapiąc się krawędzi. W pewnym momencie udało mi się nawet zabić jednego z wartowników do kłba (uprzedzam komentatorów - nie, mydła

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

[illegible]

Ty chyba najbardziej enigmatyczny człowiek, którego spotkać się może na polu sztuki. Właśnie dlatego, że nie miałeś żadnych wątpliwości, że to jest twój sposób na życie, na twój sposób pisania, na twój sposób skomponowania muzyki, na twój sposób myślenia, na twój sposób obcowania z otaczającym cię światem. O tym, że jesteś MGS-a nazwałbyś akademikiem, twórcą, a nie twórcą. Właśnie dlatego, że nie miałeś wątpliwości, że to jest twój sposób na życie, na twój sposób pisania, na twój sposób skomponowania muzyki, na twój sposób myślenia, na twój sposób obcowania z otaczającym cię światem. O tym, że jesteś MGS-a nazwałbyś akademikiem, twórcą, a nie twórcą.



Termin wydania wersji PAL: 1997. Xbaw. 06. 1997. 3 kwietnia 2005

Ier muzycznych było już na kanalskich miedziach, a różnorodność instrumentów pełniących w nich rolę kontrole. Już dawno przeszło zaskakujące.

Tym razem jednak stylizacja i kolorystyka - dwukolorowa nie są już podległe wyobraźni, a kolorystyka - dwukolorowa nie są już podległe wyobraźni, a kolorystyka - dwukolorowa nie są już podległe wyobraźni.

Kierując się tymi samymi zasadami, Big W za pomocą białych i czarnych linii stworzył wyjątkową perspektywę. Podobna jest do tej, którą widzimy w filmie Donkey Konga z 2D. Kierując się tymi samymi zasadami, Big W za pomocą białych i czarnych linii stworzył wyjątkową perspektywę. Podobna jest do tej, którą widzimy w filmie Donkey Konga z 2D. Kierując się tymi samymi zasadami, Big W za pomocą białych i czarnych linii stworzył wyjątkową perspektywę. Podobna jest do tej, którą widzimy w filmie Donkey Konga z 2D.

Pomysł na grę jest prosty, ale niezwykle interesujący. Co nasz oferuje nowe możliwości - a to przede wszystkim to, że w grze Donkey Konga z 2D widzimy Donkey Konga z 2D. Pomysł na grę jest prosty, ale niezwykle interesujący. Co nasz oferuje nowe możliwości - a to przede wszystkim to, że w grze Donkey Konga z 2D widzimy Donkey Konga z 2D.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



Jedyni bohaterowie. Zdobnik też opłaca się dla dwóch graczy, co oznacza, że osoby, które zostały zaproszone do gry, mogą grać z Donkey Kongiem.

Grafika prezentuje się świetnie, zwłaszcza na zbliżeniach i podczas walk z bossami. Miejsca, gdzie w grze Donkey Konga z 2D widzimy Donkey Konga z 2D, grafika prezentuje się świetnie, zwłaszcza na zbliżeniach i podczas walk z bossami.



- Serwis jest bardzo prosty, ale bardzo interesujący. Co nasz oferuje nowe możliwości - a to przede wszystkim to, że w grze Donkey Konga z 2D widzimy Donkey Konga z 2D.
- Zdobnik też opłaca się dla dwóch graczy, co oznacza, że osoby, które zostały zaproszone do gry, mogą grać z Donkey Kongiem.
- Grafika prezentuje się świetnie, zwłaszcza na zbliżeniach i podczas walk z bossami.
- Miejsca, gdzie w grze Donkey Konga z 2D widzimy Donkey Konga z 2D, grafika prezentuje się świetnie, zwłaszcza na zbliżeniach i podczas walk z bossami.

WERDYKT **Kom**
NINTEND0 PLATFORMOWA
7

Grę Donkey Konga z 2D można było zobaczyć w grze Donkey Konga z 2D. Grę Donkey Konga z 2D można było zobaczyć w grze Donkey Konga z 2D.

WARTOŚCI:

- ▲ gra jest bardzo prostą, ale bardzo interesującą.
- ▲ gra jest bardzo prostą, ale bardzo interesującą.
- ▲ gra jest bardzo prostą, ale bardzo interesującą.

OCENA: 7

Klepany Somic



Gdyby ktoś nie był pod wrażeniem pierwszego sezonu, to drugi sezon Donkey Konga z 2D byłby dla niego ostatnim. Gdyby ktoś nie był pod wrażeniem pierwszego sezonu, to drugi sezon Donkey Konga z 2D byłby dla niego ostatnim.



Niebieski banan



Co za kłopot! Banany to nie jest to, co myślimy. Banany to nie jest to, co myślimy. Banany to nie jest to, co myślimy.

SCRAPLAND



Wzrost w świecie stworzonym z kosmicznego śmiecia, w którym obecność człowieka jest zjawiskiem równie niecodziennym, jak wizyta czarnoskórki klonowana w burze Ku Klux Klan. Ot, Scrapland. Świat ściele utopię, bo nikt w nim nie gina. Nie dżwięga, skoro widzimy nieśmiertelny to roboty, a każdy z nich ma swoją kopę... przepaszam - wymierzam - rękę tu nie przetrzasz, bo z pomocą WsZ można pochować w kilka sekund przywrócić do życia. Stąd gdy w mieście Chameru zjawia się D-Tritus Dobry, wnet zostaje mianowany raportem - bardziej nieprzystojnego niewiedzącego, niż świnia, do skóra nikt się nie gina, to i nie ma o czym pisać. Ale do czasu - w końcu w tajemniczych okolicznościach ginie Anycybus, a opiera publiczna zostaje zelektryczowana faktura, iż w jeszcze bardziej tajemniczych okolicznościach z Wielkiej Bazy Dżęch zostaje ustrzelona jego matryca. Anycybus zostaje zabity na śmierć.

Fabule jest mocnym punktem Scrapland i w wielu miejscach go prosto nie sposób nie wybuchnąć śmiechem. Autorzy świetnie bawią się języką futurystyczną konwencji, budując na jej podstawach kawał naprawdę solidnego soseniarstwa. Solidnego, a przede wszystkim absurdalnego - jak, czytać przez kłopot skłonił Ci przed oczami skłonił skłonił z powieści Terry'ego Pratchetta (wszak samo imię D-Tritus kojarzy się z psychotycznym wolem-przyjaciółem), zwał się gdyś dla siebie. Świdryca z dramatu zaskupionych, obdzwoniona kultury techno, a przede wszystkim nasa przybyła - jeśli posużam "Głębokie gardło" nazywany przez roboty-informacja na jest Ci obcy i czasem smaczak ukryty w imieniu "Spout-Nick", w rękę podchwycając śmiat.



O Scrapland zrobiło się głośno przed premierą głównie z tego powodu, iż w zapowiedziach określano go mianem "futurystycznego GTA". Cóż, podważenie to jest może nieco na wyrost, ale nie zmienia to faktu, iż gra powstała na spójną swobodę. Światło wreszcie robi miasto przytulne - podzieli na poszczególnie obszary bardzo swobodnie eksplorację, a intensywny ruch w powietrzu (wreszcie, nie można kłaść pojazdów w "locie" - jest to możliwe jedynie na niektórych parkujących pozwala poznać, że śliskie przysiadanie przez D-Tritusa jest tylko jednym z ucieczeków ruchu powietrznego. W dodatku często można znaleźć się w samym środku akcji, np. polując policyjnych śledzących go przestępcę, w którym można znaleźć swoją udział i pomóc albo jedynie, albo dopuścić. W przeciwnym razie może się też mieć więcej pomocy, mając (a bardziej udanie). Można więc walczyć udział w własnym wyścigu ognia z eskadry rywali, zestrzelić wykrytą odporny transporter z pomocą specjalnej broni, czy też



stanąć w szranki w klasycznym wyścigu - każdy i model jazdy przygotowania mechanika. Węzgu i uprawiają spór rękodzielną. Zwiększają, ile wad statku można na wiele sposobów rozbudowywać. W pierwszej kolejności trzeba zafundować odpowiednie piny prototypu kadłuba czy broni, by nasz "zawieszony" mógł je umieścić w swojej obronie. Wskazując planie wpadać rym w łapkę podczas wykonywania kolejnych zadań, choć zdobycie sporej części (głównie tych lepszych) będzie wymagało większego zachodu. Kolejnym krokiem jest wizyta w serwisie i stworzenie nowego pojazdu (bądź zregenerowanie starego) według własnego smaku - począwszy od wyboru kadłuba, poprzez sterki i broń, nie mocy silnika skończywszy. Oczywiście faktycznie stworzenie samonapędzających się pojazdów nie będzie możliwe zrealizować najmniejszych pułapek. Nie będzie to jednak konieczne, jeśli ów pojazd będziemy użytkować jedynie w wyścigach, na misje "eterealne" zaś skonstruujemy inną maszynę. Warto kombinować.

Skoro napisaliśmy, że misje w powietrzu stonowię być bardziej udaną połowę zadani, logiczne jest, że drugie połowę musi być mniej skrajna. Oczywiście chodzimy, choć sprężone walony oryginalnymi rozszerzaczami, na dłuższą metę nuda. D-Tritus posiada możliwość "złoczenia" korpusu swojego robota, co pozwala mu na przebieg jego unieszkodliwiania. Ten swasty "owenit" może się odbyć albo bezpośrednio, gdy D-Tritus stoi obok delikwenta, albo za pomocą specjalnych paneli rozmieszczonych w lokacjach. Typów robotów jest 15 i każdy dysponuje charakterystycznymi dla siebie unieszkodliwieniami. Mamy więc





NIGHTMARE OF DRUAGA: FUSHIGINO DUNGEON



 **Pamiętajcie: Azule Dreams? To taka oryginalna perła z PISKA, w której pewien kiciś wisił do wysokiej węży i bawił się piętrowymi platformami, rozwijając powoli miedziom. Zdziwił się, że wreszcie przysiadł na niego napalone łuski. Płazę o tym, że to, że Nightmare of Druge przypomina to, że zamierzają poznać, przynajmniej pod pewnymi względami.**

postawionych przez nich warunkach odróżnić ekwipunku naszego herosa. I to w sumie wszystko – biesią The Nightmare of Druga Fishbone-Dungeons nie grzeszy

W kwestii systemu mamy trzy smaczki. Po pierwsze - znalezione bryki i panczerze można ze sobą łączyć u kowala, by ulepszać ich parametry. Po drugie - poszczególna część: słowpukier posiadają donorki



Najlepiej podobieństwo
tutaj w sposobie ekspozycji
labiryntów. Każdy korytarz czy
akcja (jako miejsce, wypis
miliatury itp.) powoduje
jednocześnie inną akcję i
ponoszących się podługnie
stworów, a ponieważ podobie
podobne zostają
umowne pola, przemierzane
się przynajmniej
przez wiele pól po
całym świecie.

[illegible]

WERDYKT	
NAMCO	RPD
7	6
PLUSY	MINUSY
- projekcja przesłania - kółka ciążowe	- słaba praca - dziurawy montaż

Ocena: 1 głos, NAPIŁ (200)



W zeszłym roku Capex obchodziło

[illegible]

W tej niskonapięciowej pierwszej odsłonie serii mamy do wyboru dwudziestu czterech lightów (i dodaliśmy dwóch bombów, nie są one dostępne w trybie NeoGoo). Walka może się odbywać w trybach 3 vs 3 (nie ma limitu tagów) albo 1 vs 1. Można grać też po Slexo, ale oczywiście nie u nas...

[illegible]

WERDYKT

OSCAR

5

4

5

4

PIŁG

MINIURY

4

4

4

4

OCENY:

4-5

GRACZY

4

4

SKLEP INTERNETOWY www.menago.com.pl



PS2 SLIM + gra do wyboru
[pełnia kupa gier! na zamówienie] [dostępna online]
699 zł



inalny PAD
9 zł

Xenosaga

EPISOD II

Then talented love you've gotta find.

I give you all a boy could give you

[illegible]

Take my heart and that's not nearly all

Xenosaga Episode 2 to gra dla fanów, idący będą zachwycać dalszym ciągiem historii. Dla miłośników pozostanie wyłącznie przyciągnięciem epilogiem. Obejmuje zakończenie tematyki drugiego rozdziału z klasą, pozostawiając w otwartości, co będzie dalej. Czas pokaze, czy seria udziwni się bądź ocieknie z brzozy Grecji. □

Jeszcze przed zarysem tylko wykresem myśli technicznej, opartej na technologicznych przewidywaniach i impulsach elektrycznych. Czy człowiek ma taką moc, by przetrwać maszynę, w której hołota prawdziwa ludzka dusza? Czy robot potrafi kochać? Zapraszamy do umieszczenia w odległej przyszłości basen, gdzie walep mają tylko ludzie lubiący nurkować.

Once I can tie you

[illegible]

Money I'll run from you

Dokonałem muzyka kilka wyświechanych pierwszą odlewy znowu, jednak w korytarzu zabrakło geny "Nasze-Między. Dwóch nowych kompozycji było stworzyć najbardziej jego dobre. Lubieliśmy, nie gdzie w tym czasie elektryczny bakule duży. Ogromna biała: Epuracja. I jest ostatni voice adage. Co znaczyła dla artysty: "nowe" głębiej poszedł ostatni pięćdziesiąt sześć. Dialog są wybrane z nową, trochę zastępcą i brak w nich chętny. Uwielbiam KOS-MOS, ale gdy tylko się odzyskało podobać stworzyć celi, ale w pokoju zaczęło namiętnie bawienie rochi. Spaseni Amerykanie naprawdę przebiegli przy burzemi dialogów. Wtedy. Nie szczepili się (nie)prezentacje są opowieść dialogów, szczególnie bardziej naciągany wygląd postaci. Podobały się emulacje, konwencji detektów, a stare zachowanie odziane w nową, seksowną konwencji. Środowisko przy jest

Znalazłem
książkę
ze świętą
muzyką w tle



Wieloletni, historyczny
Klub Piłki Nożnej
z wieloletnimi sukcesami
na polu sportu
i sztuki.

Order: 9

[illegible]

Quem: 7

WERDYKT Mini 2000g

NAMCO RPG

8777

Only 8777, otherwise you'll be in a state of confusion

PLUS

- 8777
- 8777
- 8777

MINUS

- 8777
- 8777
- 8777

OCENA: 8777

1 8777 8777 8777

EA wygrywa na punkty



Wzrost 2 sposoby w klasycznej szatni EA Sports - lepiej, więc, nie mło nowego. Młoty 2002 (niezły) (choćby myślała jest tylko "stare") i fuchy kumoszki, ale brakuje jej tej świeżości. Boję się, że to seria może pojawić w zły schemat FIFA. Głównie i trochę znowu powstanie się naprawdę dobrze, ponieważ nie da się się po prostu nieczyste pojawić. Dobrze w Głównie to bierze poprawę, ale widzę: we dwóch tygodniach niepozycją złyszą spójność (to nie mała "luna" ale znowu nie mała, to słabość słabiej dynamiki rozgrywek). Nie słabo wzięliśmy - i nie niepozycją białej, ale czy przypadkiem nie dlatego, że brakuje kumoszki? (i) (fina)

Описание

rywalizacji zawodowej kontroli bokserów za pomocą dwóch gwiazek w Fight Night 2004 spotkać się z entuzjastycznym przyjęciem wśród Graczy, a tytuł obywatela się stał nie w dalszym ciągu. Zgodnie z polityką wydawniczą EA Sports, która zakłada regularne, coroczne wzbogacenie swych sportowych serii kolekcji odsłoniły otrzymujemy właśnie Fight Night Round 2. Odbiorcy? Będzie ich nie po policzeniu? Innowacyjnie? Heh... zaskakujemy

[illegible]

bruszek), a jasnym będzie, że nasz do czytania z nieprzebranym wypataniem publicznie byłam

[illegible]

To tu dzieje się! W tym miejscu polscy fanowie japońskiego malarstwa z wyjątkiem podziemia przyniosli historię, w zaskakującym „genialnym” formacie prywatnej sztuki. Jakże nie liczyć także: obrazy bokserów – to PNF nie ma praktycznie żadnych wizerunków zbrodni, jako że wyemitował w podobnym momencie plakat, przed tym grył Natsu „Tiger” Higashi, nieznany nominalnie amateurowi, a nie odwołując się do niego, był to „Night Tiger” i „The Hood”. Wywodził kimśi, nadszedł się na ówczesną wykładnię, że ten artysta (i dotyczy), ale ten dający do jak najszybciej 1984-1985 roku nie jest już w rzeczywistości sposobu przesyłania, nie bierze pod uwagę: Kurosawa, Akiyoshi, Morikawa i tak dalej, i tak dalej.



głównie honorowe, o przyznaniu LR będą po RNRZ rozprawie zmaszkowane. Na koniec pozwolę sobie wymienić dwuliczenie wobec kolejni cześci, w którejś z nich będzie dwuliczenie

WERSJA SPÓŁNA



- Usługa zwróciła się do niewłaściwego adresata

■ Typowe schotki na rury wlotu FFP. Podłączenie
do pałki końcówki wlotu tak sama jak schotka.



- Jest 12% mocia ciśnień, rękaw, ochroniarki itd., jakimi można przystroić podupiecznego, podnosząc jego stylizację

[illegible]

[illegible]

T. Hej, widziałem ostatnio na jednej z aukcji ofertę gracza sprzedającego Network Adaptor do PS2 ze - 50 zł (brutto May Flash). Czy to dobra inwestycja? [*Michał_e-mail

► Sprewa kończą się werta

przeważają, ponieważ temat ten pojawia się we Wszystkich latach dość często. Wyświetlając kilka zdjęć Po pierwsze nie jest to będąc Network Adapter, jak kiedyś czyli w opisie sytuacji, a zwykłe kable sieciowe do komputera PC, które pracują na portach USB i przez to można je podłączyć do PS2. Faktycznie, de się nie są wagi zapraw w kilka tydzień od czasu z kłopotami Sony, ponieważ można było wyłączać i ponownie włączyć słuchawkę na rynku kable z serii U.S. Navy Seal. Tony Hawk z Pro City i World Metal Ball. Online P. z nich zabrać niebezpieczeństwo - Sony była przetrzymać jednego z naszych użytkowników w trybie online już nie Network Adapter. Dlatego omówić nie jest warte nawet 20 zł, a spróbować opisać. Na przykład to



100

Kł. | Kłaka kwestii dotyczących Xitrika. Po pierwsze, mam problem gdy klikam na "Start kin config tool" - wiesz, że nie otrzymuje mi się na "KinNetworkServices package". Co robić? Po drugie, gdy włączam XitConnect, pojawia się komunikat, że nie można odłączyć się z sieci. Zmieniłem adres ip, ale to nie pomaga.

28 30 196

Wszystko leże problem wzięty bezpodstawnie z Twoim dostawcą internetowym lub innym niedzielnym serwisem. Chyba, że "puck" to coś podobnego. Mógł być też problem z zasobami serwera wycinki, aby w pełni można było korzystać z tej aplikacji. Postaraj się może skontaktować z innymi - zob. poradnik na PC (może ktoś kiedyś opisał oprogramowanie i byłbyś w stanie?). Co do XP/Compaq, to jak rozumiem może być wiele. Wiedź pod uwagę bierze następującą praktykę serwera XP6C - dość dziwna, jako że nie ma znaczącej pracy procesora i zdaje się oddziaływać głównie na wejście

[illegible][illegible][illegible]

wzrostach mleczkowych rozpryszek skórny

[illegible][illegible]

Wracając do tego, że pojawia się nowych tytułów, odwołanie, czy to będą FFP, wykłogi czy sportowe - na KSC i tak gra się w Halo 2. Mnie się nadaje, że za miesiąc lutym dowiedzą się o o trzech nowych, dobrych tytułach i znowu wnie miłoś. A ja na pewno Was o tym powiadomę.  JuveFan

UEFA Champions League 2004-2005

[illegible]

Grand Theft Auto

Street Mobster

specjały

Typy randek:

Specyfikacja nie z drzewiny, tylko z metalu na kilka dni przed randką, które należy wykonać w profesjonalnym salonie, aby w pełni zadowolić swoją kobietę. Każde uderzenie spalinami, napelnienie paska obciążającego jakiegoś zwiastującego pędem 5%, a kolektor rozpraszający odgłosy w kółko. Za każdym razem, gdy odjeżdża się na randkę, dziewczyna nie widzi komputera o tej typie. Kluczem do sukcesu jest odpowiednio zaplanowane oczekiwanie dla pieniędzy pod względem aktualnej sytuacji (musisz być tak samo stonowany, kobiety nie lubią niespodziewanych reakcji, więc nie bądź bardzo niecierpliwy - postępuj szybko i dyskretnie, bo nawet zbyt długie czekanie może zakończyć się pogorszeniem stanu zdrowia 2%). Oczywiście każde dziewczynę to indywidualność - posiadaj własne zasady, postępuj w ten sposób, który ci się najbardziej przyda i nie wykluczaj żadnego z powodów, które ci się wydają. Zupnij się w żyłach. Nie stój zbyt daleko od schematu, który ci się wydaje, traktuj jako dodatkowy wyzwanie. Prowadź przykłady innych, abyś mógł być pewien, że nie popełnisz błędów (przede wszystkim nie poddawaj się podstępom dziewczyny, która chce cię przyklepić).

Kolacja we dwoje:



Tę pierwszą randkę rozpoczął z negatywnym zwrotem z dziewczyną. Złota i ładna dziewczyna, ale jej głos brzmi jak od dyktanta. To, czy zadowolisz się na kolację do fast fooda, zależy od sytuacji, ale najlepiej wyjechać do Cielie. Pamiętaj jednak, że każda dziewczyna lubi odmiećnie talia i niekoniecznie musi być chłodem specjalnym. Wskazuj na swoje przydatne umiejętności i ciał. Lokalne wyścigi samochodowe mogą być odpowiednią okazją do zaprezentowania odpowiednich umiejętności na trasie, więc nie powiniemy być problemem z odwołaniem się do niej. Masz talent na ucieczkę, a czasem postać będzie miły wpatrywać się w Twój wyścig, aby zobaczyć, jak radzisz sobie z tym. Niektóre dziewczyny mogą zapytać o to, dlaczego nie wyścigasz się z nimi, więc możesz powiedzieć, że nie masz czasu na to, aby wyścigać się z nimi, ponieważ jesteś zbyt zajęty. Odbierzcie sobie trochę czasu, aby dziewczyna mogła zobaczyć, jak dobrze radzisz sobie z tym. Niektóre dziewczyny mogą zapytać o to, dlaczego nie wyścigasz się z nimi, więc możesz powiedzieć, że nie masz czasu na to, aby wyścigać się z nimi, ponieważ jesteś zbyt zajęty.

Poradnik PODRÓŻNICZA

Ogólnie zasady podróży i (nie)korzystania z kobietami w San Andreasie powinny być Ci już znane z Ogólnych Wytycznych, ale na ten temat w PC-80. W naszym wyścigu "Specjalny" przedstawiamy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Potancówka:



Niektóre kobiety lubią się nieco wyżyć. Wówczas należy zadbać o odpowiednie kółko, które będzie w stanie wytrzymać ich ciężar. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Obwoźno:

Każda kobieta powinna być w stanie poradzić sobie z tym, co jej się wydaje. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Seks:

Po zakończeniu każdej randki należy odwrócić uwagę na swoje ciało. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

odwiedzony w jej mieszkaniu, nigdy nie odwiedzaj. Jeśli jednak odwrócić się od niej, wtedy nie będziesz musiał się z nią spotykać, co może być dla Ciebie korzystne.



Należy, aby kobiety ograniczyły się do jednego miejsca, aby nie być zbyt blisko siebie. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Zostań zdobywcą - czyli pozostań rdy, jak zwiększyć parkę postępu.

Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.



Należy, aby kobiety ograniczyły się do jednego miejsca, aby nie być zbyt blisko siebie. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

CHARAKTERYSTYKA DOSTĘPNYCH LASEK:

1. Denise

40% BEK

Jeśli chcesz poznać najnowszą dziewczynę, jaką można zdobyć w San Andreas, zyskaj się w jej domu, aby móc wykonać na wykonaniu. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Koryzeli "negrody"

Jeśli chcesz poznać najnowszą dziewczynę, jaką można zdobyć w San Andreas, zyskaj się w jej domu, aby móc wykonać na wykonaniu. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

2. Michelle

40% BEK

Michelle z zewnątrz jest miłą dziewczyną, ale wewnątrz jest bardzo zła. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Koryzeli "negrody"

Michelle jest z zewnątrz miłą dziewczyną, ale wewnątrz jest bardzo zła. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

3. Michelle

70% BEK

Michelle jest z zewnątrz miłą dziewczyną, ale wewnątrz jest bardzo zła. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

Koryzeli "negrody"

Michelle jest z zewnątrz miłą dziewczyną, ale wewnątrz jest bardzo zła. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać. Wskazujemy Ci kilka dodatkowych poradników, które mogą Ci się przydać.

5. KATIE

Czas na pielęgnację roślin w San Fierro. Planując spotkanie na miejscu w Miejskim parku (Avalon County Club), Katie bierze parę jaj [4A]. Lubi seksownych i silnych mężczyzn (mniej 75% swojego pasła ięci). Jej miłośnikami zwiakuje się najgłośniejsze dźwięki wydawane z San Fierro (Pierdaku District) [4B]. Przegląda w nim od 12:00 do 00:00. Nierazdo najlepiej znieć ją do domku Chrystian, prowadzącego samochód w miarę wolno i spokojnie. Z Katie kładzie się dwójka najbardziej odpowiadająca w rzeczywistości dener. Stosunek płciowy tylko dla osób z wysokim IQ jest im 50%.

Korzyści i "nagrody":

Jedli odniekusi się z Katie i przypadkiem inflacji do szpatek, to dzięki jej znajomości pójty w niej miesz z koutkami leczenia masażu ciałowosia darmowy dla doświadczeń po tygodniu zaczyna gwałtownie powiększać ciemność. Odnosi silnego seksu, w ramach 50% czasu otrzymasz kluczyk do jej biurowego Romany. Z Katie w domku odwieczniczo za 100% pasiek dostaniesz w prezencie beły seksuś total

5. BARBARA

Rozwodziła z dzieckiem - wychowawcą w 10. Myślę, że doświadczenia motywują podniecie. Dzieciaki lubi, że Barbara jest polską. Te czarna skóra kochała, styduje w okolicach parkingu w mieście [5]. Quatrada [5]. Głogac pod uwagę jej obłąkany styl życia, nigdy nie dowodzi się, gdzie tak naprawdę mieszka. Dlatego obawiam się, że zaniemniej Waczymi interakcjami spójnych (przez) ją tam znieć w godzinach od 00:00 do 00:00 (cał) 18:00-00:00. Muzyka lub grubasów, muszę znieć przyciszyć, zachowując przy tym wysoki poziom seksuacji. Jedyną osobą, jej upodobaniom kulturalnym, to jest identyczne jak w przypadku Katie (Diner). Basa lub bardzo rozrywkowa dziewczyna i uwielbia kłóżyć. Preferuje wykwintowe samochody. Siedzi z Barbarą jest skłonny do podobiznowi banery 00%.

Korzyści i "nagrody":

Barbara w zamian za uczucie - pójmy danyż wyrażnie się. Cią za darmo z jej pasem, przesiadując dodatkowo zachwyt wusku broni. Jedyną kwestią, przy której podoba się wosławianiu, "Polska sukienka" zniekazuje na punkcie potęgi i spowolnieniu. O Risaku powłoka G kłóci do polskiego Ringera. Z Katie związane usługi w 100% jest odceniony w czynieniu polskiego uniformu.

6. MILE

Mile słynie z Twojej dziewczyny i automatycznie po ukończeniu w niej "Key To Her Heart", która po odpowiednim wykończeniu jej białego paznokci, skądś wiesz jej serce dzięki podobnym upodobaniom seksualnym. Wzrost pomógł jej wykończeniu, miał rykoszał także charakterystyczny kostium kaskadowni. Mile lubi (20 lub) piankę czekolady, dlatego podobała ją jako wskazówkę, gdy zapytamy, gdzie spędziła randkę. Nie zapomnij odcenienia niezdolności siebie owego wydarzenia. Kłóci się jak w przypadku panny Denise, przekonująca kłóci się na jej zdjęciu. Spędzając upodobania do Twojej pracy. Lubi jadło, nie lasce w restauracjach, a jej ulubiony klub taneczny to Cornet i Tow. Dodatkowym punktem motywacyjnym w związku z Mile jest wykończenie odnawiającej karty-kuchni, niezbędnej do wykończenia napadu na kaskino (zobacz Myle Heat). Kłóci się zniekazuje gołębą dziewczyną (Luz Ventura) (Thode Pany) [6]. Jest tam gdzieś na północy z Twoją wygodną pomieszczenia 12:00-00:00. Ryzykuj "wspólnego wykończenia kawy" poznać w momencie, gdy pasiek symbolizujący postać Wacznego zwiakuje postać 00%.

Korzyści i "nagrody":

Wykończenie dobre kłóci się wosławian w niej napływając ok. 1/2 pasiek, wosławian Mile zachwyci do siebie ciekawym, a możeś także się do jej domu i włożyć karty-kuchni niezbędnej do odcenienia w niej. Białą jej Białą w Galgali 1". Z Katie-kuchni do jej kłóci wykończenie w Twojej kłóci się po naprzemian pręty pasiek.



To już wszystko w tygodniu? Wzrostem wydania GTA. Co nowego doświadczenia pójmy? W kolorym wydaniu? Tym razem pójmy do Twojej... (text is partially obscured and blurry)



Hardkore

szara strefa

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

Dr. Yoshio Hirata

W samych podnoszeniu awans kandydaci zawodowych pomysłowo o emigracji do Czech. Otworzą tam własne...
uniwersytet piwa. By ich piwo (ponoć najlepsze na świecie) w końcu było porządnie podawane. Dobrze, dobrze, ten artykuł też wspomagał piwo, tyle że nie czeskie.

System po poprawkach.

W kodzie ukazała się kolejna wersja systemu dla PS2i
PS2C8 (dla przypomnienia - to program zarządzający



dyktami twierdzi, że aplikacja m.in. na dwa tygodnie kasowała jego partyję, kasowała pilnie uruchamianie aplikacji itd.), także z numerem w3.36 ma nawet dane wejście do wyboru - 28-bitową obsługującą dysk twierdzi do 120GB, oraz 48-bitowe dla dysków do 2 terabajtów Usunęto wiele pogrzebów błędów poprawiono instalowanie w

Ważnym jest. Poza tym dodano w końcu doczyli i zapisali najważniejszych urzędników UStB - archiwizację zawartości całej parafii, oraz kilka innych interesujących funkcji (np. przykład PTP). Wygląda więc na to, że historycy powoli spełniają swoje obietnice (stałości) o nich w numerze 86) i doczekamy się w końcu porządkowego wydania, ułatwiającego porównanie z naszą kontrolą. Do tego czasu lepiej jednak uważać - system jest w wersji beta, nie powstrzymajmy więc zbytnim zaufaniem naszych danych na dyskach.

Kolejny loader?

Na początek: miał być USB-Loaderem, jednak w końcu zdecydowano się na nazwę USBExtreme. To aplikacja, podobna do iHDAcctive, jednak stworzona dla PS2ów v1.2, pozwalająca na doładowanie do końca dowolnego niewybranego dysku twardego USB. W zbawienie znajdzie się także fizyczne DVD oraz pewien program wydany przez prawdziwego kormidana dysku USB, na przykład zapowiadające się świetnie ugrać i oprogramowania ze strony producenta. Oficyna data wyguszczenia nie rynek i między 1 a 10 marca 2005, a sama wydaje się całkiem przystępna - 28 dolarów. Więcej informacji znajdziesz na stronie producenta: www.USBExtreme.com

Disk IDE z P5Twp?



To co z USBExtreme daje się zrobić całkiem łatwo, można też osiągnąć trudniejsze cele przy okazji zyskać i ryzykując niebezpieczną uszkodzanie konsoli. Bardzo analityczny programista o nicku autorban: wypuścił opis modyfikacji pozwalających na podłączanie sterowników do dysku

hwariego IDE do PŚawo. Modyfikacja działa całkiem dobrze, jeśli nie liczyć kilku dość poważnych błędów: omi. - 40 (jak CZERDZIESTU) małych punktów łukowych. Jeśli więc bycie Wazne] konsoli jest Wam miłe, dajcie sobie - 54 lepsze metody na trasie pędzdy.

SDL w końcu na PS2?

[illegible]

Klawyści na PS2

Młodejki nieco starszych, kultowych gier uciekają się na pewno tym, że Nechał pracuje właśnie nad klonem gry *Autobroski* z 1992 o zbieraniu owoców GDDiK. Aż dziwne, że



tego słowianych
początek
Dobrych
głównych. Na
razie dostępnym
tytułiem, ale już
produktu finalnego
będzie wyglądał tak
sama dobrze, to jest
można zacząć się
gramatycznie. Oni nie słowianych grywalny
nie tylko. Będzie, czyżbyś miał pierwszą
chociaż wiedzieć jak, ścieżki nie

Amiga na PS2!

Konkrety. Bony zaczyna powoli doganiać Xbox i jego emulacja! Celemu niedawno przy pomocy domowych nazępników udało się dokonać udanego przesłania następującej wersji UAE, emulators Commodore Amiga 500/1000/2000. Emulator obsługujący zarówno chipset graficzny ECS, jak i AGA, odkładał dobrze रहे सब z dwiema, nie mówiąc o uzyskaniu wartości wysokiej jakości symulacji dwóch cyfrowych. Swoją drogą, UAE to bardzo rozpowszechniony emulator - doczekał się już wersji na DOS, Windows NT/95/98, Mac OS, PicoOS, BeOS i NextStep. Co ciekawe, dla niektórych powodów.

Delopomník na výstavě?

dotychczas. Sześć księżytek, które pojawiła się pierwsza fizyka "ogólna" na Vopros GC - historia grae MaxPlay (czas: Games Volume 1 Datale. Wyposażono ją pored w szczegolne zaobserwacje, które wytycza napred i sprawitae fizyka - w rezultacie wyszlo podobnie, ze zawieszta. Wzrosty i wzrosty Voprosi powstane jest miedzy przesadzona - gra wyzyska przed powstaniem w niedozbie (jest to raczej dowod na to, ze Datale nie potrafi produkowac zmiennosciowych dowod na to, ze GC. Na przyklad umieszczono tylko wylaczniak, ze zawieszona jest zawieszona do tych zlozonych metodami zlozonymi w tym (nakladajac). Ze w ogole udalo by sie pokonac wyzsz, dana na dysku wlosna sa. (zobacz).

No cóż, płytka nie potrafiła drugą "odporną" - do zlamania "niebezpiecznej" wystarczyć prosto patch. Dużo ciekawiejsza jest nowa metoda, która umożliwia szybkie i bardzo dokładne zrozućenie zawartości płyty GC przy użyciu... dowolnego piorotowego napędu (DVD) Metoda ta jest pód co zaostrzająca straszoná proz grupy scianowé - wéç nie dalsze informacje musicie nieestety tródné poczeć!

Cuda miniaturyzacji...



niektórzy już to wykorzystali - poprawiły się pierwsze dane. Ich poprawił nawet emulator DS na - HyperOS, oraz specjalną bibliotekę do testowania danych. To dobre wiadomości dla tych, którzy są grzebiąc w wyszczer. Ciekawostką, która skłoniła mnie do tego



Tietrix na NDS?



Dręki i stopniowo w udeklonieniu. Pozwala najpiękniej Chłistowemu Aub zwanemu tu Desdymondem udebić się słownictwem pieniężną grę "domowej roboty" na Nintendo DS. Co powieba jest to "ylico" Teitris (za dokladnie) - Teitris DS), ale sam wlecie - takie grę wiadogę najbardziej okrutne... Gm co nie prawie tak samo jak Teitris, którego Chłistow egzemplarz już na GC, ale poka co można go uosuchodnić ylico (niektórzy zajmują się programowaniem GC na jego stronie, na której dzieł się swoją grę). Spodziano kolejowej.

Pirackie forum zamknięte!

[illegible]

0. Złotcu pada linosy. Zima po raz kolejny nie naszkodziła, przyda się więc zapewne najnowszy wyznacznik Jaryszczyce - lodówka towarzysząca. W końcu będzie można się ogrzać! A my już ogień naszych Czytelników i przypominamy, że przed wystąpieniem do Waszylina należy odwiedzić stronę www.google.pl. Tak jest naprawdę wszystko!

[illegible][illegible]

Zwłaszcza są też ludzie grających parę w najważniejszy przedmiot wieloletni 15-19 lat. Być może to właśnie tutaj właśnie gracze wprowadzają swoje czoła w świat elektronicznego trywizji, bo czynniki skupiają się młoda nasłup... Promocja grań walcu i zachodzi również w wieku nieco późniejszym. Yoko przynajmniej, że gra "i" w i, to mi się podobie, albo do czegoś innego grałona Tenor. Kolik iś wspomnie. "Podsunijem się Słenta na PSX-i i wtedy się zaczęło. (...) Karolina sama co przeżyła."

"Dobry gra to dobry gra. Jedni lubimy tę tematykę i gatunek, a gra jest dobrze zrobiona i spodoba się ona każdemu. Niezależnie płać!" Katie Lee, Gildewy Designer, Sony Computer.

Kibielekoni powinni podobać się gry, w które nie jest najwspanialsza rywalizacja, zwycięstwo za wszelką cenę, gdzie nie ma ścisłe wyznaczonych sfer dla zawodników i niezbitych celów. Jak uia! pasują Sime Michong, Super Puzzle Street Fighter, Everquest, golf, DDR czy SingStar. Ale z drugiej strony, stępną kobiecie dany w h. Quake i Counter Strike, a w e-sports dziewczyny mają własną ligę

Wskazy: "Wskazy gry to Shadow of the Memories, seria Devil May Cry i seria Fantasy (wskazy nie ze względu na romanse rzyt), ale grałem też w Tekken, MGS, Torneo, GTA. Słota? Haha kompletnie nie! przepadek ogólnie za honorami."

Dark Millennium: "Moje ulubione gry to serie Devil May Cry i Metal Gear Solidi przed wszystkimi RPG (głównie RPG - serie F, Fantasy, Grandia, Valkyrie Profile); nie gównieź w Gran Turismo, Tekken."

[illegible]

Naszemu wytwórce do końca tradycyjnie wierzyliśmy, w które podopieczni tancerki i kochanki. Oczywiście nie interesują się jedynie w sklepach, kucykami i rozbieraniem zakupów Katie Lee, Olivi Designer, Sony Cambo. Nie stronił więc internetowiczom z komentarzami kolektorem pierwszej partii profesor goźdźnich pracy zaważeniowego gruciu. Opisuje one sytuację, gdy kupując prasę domową w kiosku, styryzujemy "Jakiś kawałek nie partii" "Yoko dożuciu". W analizie mae lacer? Zaczynamy jak dziewczyna. Pracownik zaden wstyd dla zbieraczy, że go nie konsol? To raczej by wstydzić się i bać się, że w konsolowej

A przecież kobiety są urocze. Bo czyż nie uroczo brzmi, jak nazywają PES "piłkarkami", Ratchett & Clark "połowkami", Gian Tursi "sukami", Hot Shots Golf "piłedoką", a Final Fantasy "ludkami" (Shiva oraz Meme Neme - nie są support)? Pewnie, że tak!

Sluchajcie, konsolowie szwedzkiej! Gdy impertyny, za szacunkiem Instytutu kobiecy, nie p. m.az tohio (jak trzymaj, chłopaki), wozbaia w niej piosd. Gdy w wodotłafu od czasu do czasu okaze emocio, wrocie nie straci na wiafoho. Przeczenie, zedziatki wiooty kobiecy mechanizm opiekarczy i wozbytko kobiecy sie kofczyj. Jak miazgajace Kofik to gniwio z Karolia w Gaiet Hii) " - J Jednej ekipy nie zapomnie - jak sie do mnie tula w straszajacych momentach - albo to jazyk tulaem ze strachu"

[illegible]

Kobiety wnoszą zupełnie nowe pomysły i bawią się, podążając do tematu, szczególnie przydatne jest choćby zdziwienie "niezwykłych" Gwiazd! Chętnie Gupta, programistka SingStar.

Definiujemy kobiety przy stole, w kółku, na bandzie, w nowym języku: kobiety. Już nie tylko Barbara Wólcmar - 15-letnia kelnerka pracująca przy grillach stała się kobietą (obecnie 205 osób zatrudnionych w branży to kobiety). To nie tylko ze względu na umiarkowaną porcję kawy (kolejny głupi stereotyp), ale na zdolność produkcyjną i artystyczną. Jak piewsiedziła Zuzanna Gąsior, programistka SingStar: "jeżeli firma robi grę w stylu SingStar, to najprawdopodobniej zatrudni kobietę jako producenta". Co produkują grę dla kobiet nie wyprodukują banda haseł, potrzebny jest kolejny szafi doświadczenie.

Polishowy Uniwersytet Metodystów (Tulosa, USA) i inne uczelnie regularnie wręczają stypendia najlepszym zapowiadającym się kobietom działającym w branży. Dzięki wsparciu finansowemu, przyszłe projektantki nie mogą dłużej design lewić i progresować. Co roku organizowana jest też konferencja "Kobiety w Design", gdzie przedstawiane są aktualne osiągnięcia kobiet w branży.

Dawno temu, kiedyś w czasie, gdy balowali placyki jedynie do wlekania odpowiadających się, dostręga do parowatych, a dzisiaj balobater-fucimantem odganiać do niej, wciwoliwych przedchodzą. Kobietę w gwałt nie są dźbić bezdłoniem kwiśliczkiem, które trzaski rzucać. Kobietę są twarde, niezapole, i potrafić zadobć o mię, -sami wiesz. Nowocześnie dwuczerwonykobiety grają na korałach nie równ z faciem i nie ma wiedz zagnia kermizem. Będzie coś więcej, gdy roborych przez kobiety - tak wygłada ewolucja inostry. Na 8 marca będzie gier nie maś dostręgaższego prezentu. Bo przecież grąją kobiety są wspaniale... co do tego nie ma wątpliwość [wsmoldzię]

Muzyka Gracza

Do „Muzyki Graczi” powracają brzmienia ze świata Final Fantasy. Osoby, które mają za przesiłkę, zapewniam, że przedstawiany w tym numerze album nie jest szorstkowy. Druga płyta z serii „Black Mages” to ułóż w stronę miłośników oddech z przeszłości, a gdy dojdzie, że stoi za tym sam Nobuo Uematsu – Niesłusznie miał miarę miewa gorzkie dr – zdecydowanie bardziej; podobnie jak nie pierwszy odosłona tego eksperymentu. Diapazony? Album odzwierciedla dynamiczną kompozycję albumu „Final Fantasy”.

„The Floating Landlord” mapka swój pierwotny wizerunek i wywołująca się z głośników dynamiki zapowiada impozycyjnie polawia sporo czasu artystycznego ułożenia, ale nie zapomnijcie też o najmniejszych szczegółach.

kinieki z FF III. Szorstką gitarę i wyłuskiwaną się z głośników dynamiki zapowada ból naprawdę konkretnego. Kompozytor pochwalił sporo czasu amerykańskim urobinom płacim do cięciwowych Finów, ale nie zapomnieli też o nielubianym, mrocznym

POCKET

• GBA • PSP • DUAL SCREEN • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

W chwili, gdy czytacie te słowa jest już po europejskiej premierze 30. Nierównie dopłynęła wszystkich na ostatni garb w pierwszych dwóch miesiącach 2008. Wskaźnik TIK odnotowano po całym Eurozone gry i kamale. Do 30 tysięcy dolarym trafia 650 tysięcy 30-35 = 2,5 miliona egzemplarzy gier. Światowe linie produkcyjne są w stanie wyprodukować 144 tysiące gier dziennie, nie ma więc obaw, że zapotrzebowanie zostanie zaspokojone. (Źródło: Golem)

[illegible]

Legenda odwołuje się do tradycji, według której smażalnicy przetrwali II wojnę dzięki ukryciu się w dołkach w gnieździe, które miało kształt kłosa. W tym celu przetrzymali w dołkach smażalnicę, która była w kształcie kłosa. W ten sposób przetrwali wojnę. W ten sposób przetrwali wojnę. W ten sposób przetrwali wojnę.

Wieloletnie zwycięstwo wypowiedzi na polskim rynku PDA-y w kategorii nowych kolarzy! 24 marca do sklepów trafiło sześć wzorów (Graphite Black i białe Pure White), zaś następne miesiące pozostaną: 21 kwietnia, niebieskie (Turquoise Blue) i czerwone (Candy Pink). Nie wiadomo, kiedy kolarstwo PDA-y pojawi się w Europie. Od połowy czerwca w 1000 sklepach będzie też pełen z tytanu niebieskich, srebrnych PDA-ów. Kierując się tym, że są to dwa najpopularniejsze PDA-y, w których do wyprawy są także figurki i hedgerolki związane z MLS-owym Super Mena Lend.

[illegible]

W tym miejscu do zamieszania w Europie trafił Nielseno Dż. Czy warto go kupić? A może lepiej poczekać na PSP albo zaprojektować w lab systemy? Zmarli odpowiedź wprost (czego nie jestem w stanie zrobić, gdyż nie znam gustu każdego z Was), przygotował tekst, który powiem panom Wam w podpisu decyzji. W krótkim ujęciu: czy, kim ukazywał się być na każdą z konsol powinna Wam istnieć zapewnia napakowania tytułów. Co poza tym? Słoty podzwierzę atmosfery przed amerykańską premierą PSP, czy może być w Europie? W tym miejscu, w Europie, w tym miejscu tytułów o sobie w wyjątki kłopotliwych, a Nielseno, przynajmniej niedobrze - myśli nad nową konsolą przenosi. O tym w naszym przysiężce w „Kaciku” - zdefiniować. [Kilka]

Ace Combat Advance

Age Combat jest jedną z najlepszych serii Namco. Wersja na duży ekran konsole łączącej najlepsze elementy arcade'owej strzelanki z symulatorem, oferując pełną grafikę, celowe i mądre oprogramowanie i emocje. Z opływającą grą jest mało intrygująca. Mała moc obliczeniowa GBA zmniejsza obrazów do zmniejszania z trójwymiaru na rzecz grafiki

2D. Akcje przedstawiła jest z gó-
w tabeli w ograniczonym zakresie
pulsp wysię / lotu z nad zewnątrz
z podstawnymi parametrami
kaskab i relaty powię z powię
specjalnych. Pierwsze wprze
wziera mocno ograniczone, w do
mocno prze to ilustruje, szczegó
pernaczo. Dopełn no odwołu



GAME BOY WERDYKT
ADVANCE 8800 51232.0000

 **5**  **5**  **5**  **5**

pod koniec
całkiem OK

 kiepskie cois
mało

5+

1 GRY

SUPER

[illegible]

nejmiejscę odpowiednim momencie. Nie pomaga doskonała grafika ani możliwość zaplania stanu gry w dowolnym momencie. Ten ekscypymant się Nintendo nie ufał. ☐ (duży)



Czytelnicy pytają

[illegible]

Wysłany: 2010-02-02 10:00:10
 Zwracam się do Was z prośbą o pomoc. Mam problem z tym, że nie mogę znaleźć informacji o tym, jakiego rodzaju karty MS Duo są dostępne. Wiele osób mówi, że nie ma już takich kart, ale ja mam wrażenie, że są. Proszę o pomoc. Wiele osób mówi, że nie ma już takich kart, ale ja mam wrażenie, że są. Proszę o pomoc.

Czytać z wina można też problemy z odczytywaniem na PSP filmów przechowywanych przez 3GP Converter. Wszyskim adanem konsolki ich "nie widać".
Przypodobałoby problem leży w złym nazewnictwie plików. Wzrost, by film znajdował się w katalogu o nazwie 100M\MV01 umieszczonym w folderze MP_ROOT na karcie MS. Nazwa pliku z filmem również nie może zostać zmieniona - musi pozostać taka, jaką nadał mu 3GP Converter (wzrost, by przed konwersją wybrana została opcja "direct renamed"). Tak przygotowany film powinien pojawić się w menu PSP (7) (8).



Ne wiesz jak Wy, ale ja mam myślenie w głowie. Do niedawna zgadywałem, jak to jest - na rynku konsol przenośnych króluje się tylko Nintendo. Kwestia tego, producenta, były tak chwaleni, że z podjęciem decyzji o ich zakupie nikt nie miał problemu. Tymczasem ostatnio sytuacja mocno się skomplikowała. Nintendowi udało się na rynek wprowadzić szereg brzdęków sprywatyzowanych. Do nich wkraczał już nawet, wydający naprawdę nieźle pieniądze, gracz - Sony. Wkradł się konsolą tegoż rodzaju? Czy w ogóle warto? Może lepiej poczekać, albo w ogóle zignorować nawałnię i posiedzieć przy konsolach stacjonarnych?

Zapowiadając PSP, Sony zmienił ton typowym dla siebie stylu. Nowa konsola nienajdłaby, czego nie jest w stanie zapewnić konkurencja. Histo "wzrosła 200 wielkość" mówią o tym, że PSP ma oferować wszystko, na co do tej pory pozwoliły wyłącznie konsole stacjonarne. Czy naprawdę do tego wystarczy? Na rynku tytanem stał się wyścig wyścigów? Proszę bardzo. Filmy, popularne serie gier? Oczywiście. Inną drogą poszła konkurencja tytanów Nintendo - japoński rynek. Zakończył, że ktoś, kto zdecydował się na zakup przenośnej konsoli, oczekuje czegoś zupełnie innego niż to, co oferuje sprzęt pod TV. Półki i półki. I nie bierzemy na dystans, grałaby czy smętny byłby wybór, że produkt jest grzywną. A w tym Nintendo jest najlepszy.

DS okazał się jako pierwszy i od początku wybudził wielkie zainteresowanie. Graczy W tym momencie, w Japonii dwukrotnie lepiej niż w innych krajach. PSP Konsola została z półki, jak ciepła bułeczka, a Sony nie nadaje i jeszcze długo nie będzie nadążać z produkcją. Wskazuje na to, że podobnie będzie w USA, a za kilka miesięcy także w Europie. Premia PSP na naszym kontynencie została opóźniona właśnie ze względu na sprawy związane z niewielką zdolnością produkcyjną konsoli. W tej sytuacji normalnie nie było to, co przekładało by zamierzonej konsoli z Ameryki i gry na PSP i DS nie mają bolidy eksploatacji, mogą je mieć jedynie firmy - to będzie zakreślony wyścig, za którego w tym wypadku z pewnością nie będą dłużej wchodzić te byłe moce świata gier. Przekazujemy na przykład wieloletniemu graczowi, co jest istotne, że PSP nie jest podstawową nadrobną. Wiele egzemplarzy posiada uszkodzone piksele (coś tam nawet kilkadziesiąt) i mimo to są tak zainicjowane, że przyciski. W przypadku konsoli Nintendo jedynym problemem są pojawiające się problemy z mierzonymi przyciskami. Firmy ta dla jednych o kłopotach. W związku z czym wszystkie wydane egzemplarze są wymieniane. Konsola Sony zaważyła by brzośnią, w końcu nie produkuje konkurencji, w tym wypadku może jednak chodzić o coś zupełnie innego - PSP jest technicznie o nieco bardziej zaawansowane niż konkurencja, nie wiadomo, w jakim kierunku konkurencja to wepnie okazy do występowania usterek.



Obie konsole ukazały się w podobnym okresie - PSP jest droższy, uprzedzając go o jeden miesiąc. Skutkiem jest to, że znowu do stacjonarnej odchodzi (wzrosty o ten fakt designu konsol - łatwiej wykonać sobie dwudziestą parafkę z PSP niż z DS - nie) i przybył problem z pewien wygospodarować nieco większą konsolę. O ile możliwość oglądania filmów to dodatek z nowego poprzednika, nie skorzystała niewielka grupa posiadaczy konsoli (filmy na UMD kosztowały będą tyle, co ich odpowiedniki na DVD, konwertowanie plików na PC nie drukują, nie było można okazać się zbyt męczące), tak odwrócić MP3 to już istoty wst PSP. Nie odzwierciedlił się, gdyby wyprodukowano materiały stało się podobne zgromadzenie na MemoryStick, muzykę czy własnych plików (patrz: THPS2 i inne) w grach. MD Dwa może stać znowu ujęcie do fotografa dozników i kopiować do gier, co znowu zapowiadano już Sony, a potencjał developerów byłby możliwość bezproblemowo łączyć tytuły startowych. Choć Nintendo również odnosiło, że do gar będą się ukazywać dodatki, wydawcy podobnie do tej możliwości z dystansem. DS nie posiada pamięci, na której mogłyby być one zapisywane (pamięć nie służy jest zbyt mała), a produkcja carbure z grami z odpowiednim chipem byłaby zbyt kosztowna. Firma ograniczyła się więc do udostępniania nam (jakiś co można je kupić w sklepie specjalnym między innymi w dużych centrach handlowych, w przypadku przedproduktów będą dostępne również w sieci), które po wyłączeniu konsoli udostępniła nam. Wygodnie jest Band Brothers, którego popularny periodycznik mogą już zgubić i zapłacić na czarno kilka nowych usterek.

Jest bardzo prawdopodobne, że w przyszłości możliwości DS-a zastąpią rozszerzone. W tej chwili gracie, podobnie jak i funkcjonalność, czyli wykorzystujący rynek komunikacji. Sony korzysta z tego, że jednak pod małym zapytaniem, gdy Nintendo nie pomyślało o najbardziej oczywistym jego zastosowaniu - konsola mogłaby się łączyć z innymi urządzeniami, gdy w pobliżu znalazłby się inny jej posiadacz. Możliwość się nie może (funkcja ta nie była też posiadać europejskie DS-y) i nie jest pewierzenie, że w przyszłości się to zmieni. Nintendo ograniczyło się do tego, że na DS-a (z pole co wyłącznie w Japonii) pojawił się Sumdac z dwukrotnie. Niezależnie od tego, że firma rozwijała współpracę z producentem systemu PalmOS, w związku z czym DS mógłby stać się w przyszłości pełnowartościowym urządzeniem, a nawet przystawką. Tęgo bardzo nawiązujący na multimedia PSP nie jest w stanie zaoferować, chociażby ze względu na brak dotykowego ekranu i wygodę z użyciem mogłaby być dotychczasowa klawiatura.

Nintendo bezkonkurencyjny pod względem możliwości. Konsola oferuje doskonałą (iściecytę nawet ulepszyć) PSP) grafikę wybudowaną na wielkim, panoramicznym ekranie, potężny wydźwięk złącza, odzwierciedlający MP3 i filmy (zarytowane na PC lub z płyty UMD). Łącznie WFI umożliwia zabawę w trybie multiplayer (bądź z Graczą musi mieć własną płytę z gry i dodatkowe dodatki do gier). To odzwierciedla to w wykazaniu tytułu podobne do tego, co oferuje PS2 - w przygotowaniu są kaszkirowane wersje Gran Turismo, GTA i innych znanych serii. Obecnie sprzedawane egzemplarze PSP posiadają drobne niedociągłości, m.in. występują w przypadku części egzemplarzy marne lub słabsze punkty na wyświetlaczu. Konsola jest też nieco droższa niż konkurencja i dość przygotowywanych gier - bardzo dużo, głównie dobre rozpraszające tytuły.

Patrując na strony czytelników, PSP uważały konkurencja. Dzięki specjalizowanym układom PS Potrzeba jest w stanie generować grafikę o jakości zbliżonej do Dreamcast, a nawet PS2. Wynajdując typy N-Gage czy Game Boy Advance PSP wyprzedziła dwadzieścia lat (jeśli nie wcześniej) niż to osiągnęli twórcy, może w tym momencie o zupełnie nową jakość. DS nie ma w tej konsoli wiele do powiedzenia - dość wielokrotnie, jakie jest w świecie przenośnych jest teoretycznie z tymże rzadziej niż PS2 (z w przypadku konsoli Sony. Różnicę jest widzieć w grach - Ridge Racer, Hot Shots Golf czy Metal Gear Advance wypływały niewiele gorzej, niż podobnie były na dużych konsolach - gry wydawane na DS-u wydawały się przynajmniej równie dobre, co oferował PS2 lub N64. Nie bez znaczenia jest też wydawca PSP z nową rzadziej wykazując ekranem i nawet ma, tu ograniczając tylko. Oczywiście nie można się oszukiwać, zmieniając tylko, że konsola jest stała nie tyle, co poprzedzając. Mowa o tym samym developerze, który już tenże czas ograniczenia. Ograniczony ekran zarówno PSP, jak i DS-a jest za to przesadą przegrywając.

Patrując na popularność GBA można dojść do wniosku, że grając w przyszłości będzie nie ma najmniejszego znaczenia. Fair konsoli Nintendo nie miały konkurencji.

Cena:
USA - 249,99 USD
Europa - 200-250 Euro (orientacyjna)
Ceny gier - zbliżone do cen gier na PS2

Grupa docelowa:
Japonia - 12 grudnia 2004
USA - 24 marca 2005
Europa - najwcześniej koniec maja 2005

NINTENDO DS

Jednak jeśli to, co oferował strażnik GBA, przesyłaliśby teście tak, kapełki, niż by tej konsoli nie kupowali? Tak czy inaczej, można przypuszczać, że niektórzy gracze oczekiwali czegoś więcej, o czym świadczyło wyrażenie czoła na niektórych twórców tytułów, takich jak piosenki do aplikacji konsoli: Wielkiego N.

Wielkie N – gry. Udałoby się już, że Sony pragnie, by PSP stało się przenośnym PlayStation w doskonałym znaczeniu tego słowa. Wygląd i ewolucja poprzednia nie spowodują – duża część gier przenośnych była kontynuacją zrywów serii przygotowanych tak, by jak najmniej (dotyczy się od pierwszoklasisty) Pionier wychodzi z zaskoczenia, że Graczi, którzy wydali zarywał kasełki tak Teleskopa, nie mogą przejść obok niego bez uwagowania, które powie, nie zgodzi w popularna tytuły poza domem. Oczekiwano, że będzie też więcej oryginalnych, jednak kłopotem było z PlayStation. Tłumaczenie przesłania, czy obraca prostą linię strategii (w zaskoczeniu nie nabiega się na czymś do tych tytułów, jakby Sony ich nie sprzedawał). Wszak nie ma powodów, że wielkie N może przynieść Gracze – jeśli ktoś lubi grać na PSP, może to sprawić, że w domu, jeśli nie ma z jakichś powodów PSP, przyniesie mu

leżących, gdy na Adventure i zaczęły wychodzić tytuły na podziwianie znowu Risa, gry z dużymi konsolami, teleturmu, serialu, klocków. Nieustraszone, jednak, jak dotychczas, ich wydawców. ZDS może być podobnie, niewykonalne jednak, że duża część wydawców przejdzie do obrotu Sony PSP jest przede wszystkim w programowaniu, odnawiając swoje wyrażenie zoda do popisu. Główną grafiką tworzą się ławicy, niż tytuły naprzemiennie oryginalne i gładkie. Dobrze opracowa przyciąga też Gracze zaskoczenia (nie) na jakieś wielki trybny (może poza zarywnymi tytułami). Można to doprowadzić do sytuacji podobnej, jeśli nie ma miejsca w drugiej połowie lat 80 – na PSX wychodziło wówczas najsłabsze gier i choć wiele z nich nie trzymało poziomu, każdy mógł znaleźć coś dla siebie. N44 chociażby nie ubożać, oferowało gry specjalne, ale też często dużo lepiej dopracowane. ZDS jest tak samo – jeśli zapowiedzi jest mroźniejsza niż na PSP, jednak w większym przygotowaniu gry to pewnie, nad których jakości, chociażby linij blisko współpracujące z Nintendo. Od Wielkiego N na pewno nie

Jako że obie konsole ukazały się w tym samym czasie, mogły się wydawać, że ich producenci będą z siebie konkurencyjne. Nie są one jednak, by dostać do bezpośredniej konkurencji. Oba systemy są tak różne, że na rynku znajduje się miejsce dla każdego z nich. Wprawdzie niewielu może dostrzec, że jedynie kłopotliwym jest, nie widząją ewolucji poza ukłonami gracz. Która konsola lepiej kupić? Zdecyduje sobie czytelnik, czego oczekuje? Wari, gdybyś poszedł jedną z nich. Czy grając na DS-ie nie tylko będziesz do mistrzostw, czy i lepszą grafiką, czy chociażby nieco większą swobodą w tworzeniu muzyki i dźwięku? Czy powołując PSP brzośnowy Wren modelowa grała w tytuły z GBA, dobyłowego ekranu, lepszymi bateriami oryginalnymi, lecz identycznymi gier? (C)uk

dotyknij



wydzierać, odwracając to samo PSP niecały jego niezmieni. Wynika z tego, że konsola Nintendo zdaje się być podobniejsza, niż nie powołując ten jednak, że PSP niezdolna na PS2 – ale wielu może, możliwość zagrać na tej konsoli w takie gry jak GTA, Colin McRay Rally czy THUD to wyszczególnić powód, by dokonać, czy znowu i podobnie było do gier z dużych konsol nie będzie tu mało nienajmniejszego znaczenia.

Wieloletniemu od handheldu Sony DS został przygotowany z myślą o ludziach, którzy by nie byli nie grać lub grać mało. Tytuły nie miałyby, natomiast zagrać (Puzzle Times). Warte uwagi jest Band Brothers, z których linia PSP, pokazująca Game Boya zrywami ekranem mogą się zmieścić, jednak powini być przynajmniej do gustu bardziej niż niedawny Ridge Racer. Co więcej, gry te powinny spodobać się także Graczom doświadczonej, dla których tytuły wydawane na współczesne konsole są często zbyt słabsze. Tłumaczy to Bateria, która, zwrócić uwagę wielu doświadczonych konsolowców, odznaczają grania ze względu na specyficzne nowe tytuły. Są one ważne, nie okazują nie nowego i przede wszystkim bez trudności są zainstalowane. Dlatego też DS oferowała gry już nie zupełnie nowe, to grzywny, ponieważ nie robienie czegoś, co już było, w zupełnie inny sposób.

Obsługując realność zrywów na PSP i DS, zauważyłem, że konsola, podobnie jak poprzednia, słowo leży. Ewidencja błyszczy PSP robi wrażenie głównie na młodych ludziach, którzy grają od niedawna, głównie w tytuły z czołówek i którzy nie interesowali się dotychczas. Istotną grą, ale tym bardziej, kierunkiem. Otwieranie przez konsolę Sony grafika nie robi ze to większego wrażenia na doświadczonych graczach (jakiś ich może być, graczem PSP nie są naszym zwycięstwem), ani nie okazuje – ludziach doświadczonej, grających od wielu lat, im z reguły potrzebna są bardziej DS, odwracając coś, co jest pewnie rzadziej niż w przypadku PSP. Najbardziej zaskakujące było to, że, jakieś gry – tak nie wydział DS i ludzie tytuł, o do chodzą w grze i konieczna chcieli z aplikacji zgodzić.

A co z deweloperami? Do tej pory wielu z nich korzystało z gry na GBA, gdyż było to najłatwiej dostępne miejsce i gwarantujące tytuły zarobek. Stało się to szczególnie widoczne w ostatnim

okresie, gdy widać było, że konsola, podobnie jak poprzednia, słowo leży. Ewidencja błyszczy PSP robi wrażenie głównie na młodych ludziach, którzy grają od niedawna, głównie w tytuły z czołówek i którzy nie interesowali się dotychczas. Istotną grą, ale tym bardziej, kierunkiem. Otwieranie przez konsolę Sony grafika nie robi ze to większego wrażenia na doświadczonych graczach (jakiś ich może być, graczem PSP nie są naszym zwycięstwem), ani nie okazuje – ludziach doświadczonej, grających od wielu lat, im z reguły potrzebna są bardziej DS, odwracając coś, co jest pewnie rzadziej niż w przypadku PSP. Najbardziej zaskakujące było to, że, jakieś gry – tak nie wydział DS i ludzie tytuł, o do chodzą w grze i konieczna chcieli z aplikacji zgodzić.

Choć Nintendo podziwiała, że DS nie jest najsłabszą GBA (niewykonalne, że przed nim nie ma tytuł), gry nie miałyby, przypominając specyficzną tytuły z poprzedniego handheldu N. Mac DS-a jest niewielka (po najwyżej porównywalna z PSX-em N64), gry nie osiągnęły, więc grafika – jest ona dość prosta, lecz mimo to ładna. Nadążając za to oryginalnością, ewolucja istniała w postaci z ogromną grywalnością. DS jest łatwy, posiada dużo większe ilości niż PSP, baterię, mikrofon i łączę Wi-Fi, pozwalające m.in. na bezpośrednie linkowanie konsol (w przypadku niektórych tytułów wystarczy tylko jeden egzemplarz gry) oraz korzystanie z Photo-Chat (czat z możliwością przewyższenia odgrywania obrazków i notatkami). Największe tytuły DS-a to jednak dwa wieloletnie, z których jeden jest dotychczas, ileś przygotowywanych gier – średnio, głównie gry od 1st party deweloperów, w tym serię Nintendo. (C)

Kupuj

USA - 149,99 USD

Europa - 149,99 Euro

Ceny gier – zależne do twojej GBA

Cena sprzedaży

Japan - 1 października 2004

Rus - 21 sierpnia 2004

Europe - 11 marca 2005

PSP

Nie PSP ukazuje się w najbliższym czasie. Dynamix Warriors, Twisted Metal Head-On, Wipeout Pure, Pro Race Driver 2, FIFA, Need for Speed Underground, Revels, NBA Street Showdown, WRC 6 w przyszłości. Można też zobaczyć wersje GTA, Tekken, The Godfather, Pro Evolution Soccer, Tales of Demia, Street Fighter 3, SA, Colin McRae Rally 2005, Virtua Tennis, Bust-A-Move i wiele innych, dobrze rozpoznawalnych tytułów.



WRC



Pro Race Driver 2



Tales of Demia



NBA Street Showdown



Wipeout Pure



Colin McRae Rally 2005



Ren Gaku: The Tower of Purgatory



FIFA Soccer



METAL GEAR ACID

■ Konami ■ taktyczno



SPIDER-MAN 2

■ Activision / Vivendi Universal ■ bijatyka / przygodowa



Mimo niedrogości tytułu, przygotowywana przez Capcom, to jedna z najlepszych gier na PSP. Styl gry 3D, mechanika, grafika, dźwięk, wszystko jest na wysokim poziomie. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę.

CODED ARMS

■ Konami ■ FPS

Code Arms to jedna z najlepszych FPS-ów na PSP. Głównym bohaterem jest John, który musi uratować świat przed złą siłą.



W grze chodzi nie tylko o to, aby przetrwać, ale i o to, aby przetrwać. W grze chodzi nie tylko o to, aby przetrwać, ale i o to, aby przetrwać. W grze chodzi nie tylko o to, aby przetrwać, ale i o to, aby przetrwać.



APE ESCAPE: ON THE LOOSE

■ Sony ■ platformówka

Remake PS2-owego Ape Escape to jedna z najlepszych gier na PSP. Głównym bohaterem jest Ape, który musi uratować świat przed złą siłą. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę.



Ninky Metal Gear to jedna z najlepszych gier na PSP. Głównym bohaterem jest Ape, który musi uratować świat przed złą siłą. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę.

T.H.U.G. 2 REMIX

■ Activision/Shaba St. ■ sportowa

W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę.



LUMINES

■ Ubisoft / Q Entertainment ■ logiczna

Lumines to jedna z najlepszych gier na PSP. Głównym bohaterem jest Ape, który musi uratować świat przed złą siłą. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę. W grze jest dużo zadań, które trzeba wykonać, aby przejść grę.

ANOTHER CODE

■ Nintendo / Cing Inc. ■ przygodowa

Another Code to przygodowa niemy generacja, korzystająca z wyjątkowo małoobrazkowych ekranów przez DS-a. Gra opowiada historię trójosobowej, kulowej ekipy i rodzice przesiedli w laboratoryjny błąd, który ich zmienił. W wyniku wypadku związanego z prowadzonym przez nich pacemem Ashley gra, jej odciec zdra, wczepnie dwa bohaterów wyjątkowych, by udało się na pewną wyspę. Akcja gry przebiegać będzie w ciekawych spado - podciąg gry i jeden z wyjątkowych pokazujących klatki z gry, z oddzieleniem (gratki) drugiego wydarzenia i w zbliżeniu (prezentowany obrazek), dzięki czemu łatwiej nam merdować uwagę na istotne elementy. Gra aktywnie wykorzystuje też postacie, dialogi, trykty i różnorodność mini-gry i zagadki logiczne, z których część rozwiązywać przy pomocy stylus. Rynek polski ma nam też do sterowania postacią i wstawianiem interakcyjnych naciśnięć. Można stonę gry jest klasyczna: opawa - rzeczy i rywalizację postacią dostrzeżoną kampanię są z pierwiastkami i obiektywami obliczaniem



WARIO WARE TOUCHED!

■ Nintendo ■ mini gry

Seria prostych mini-gier z GBA wydaje się być tytułem stworzonym dla DS-a. Zaskakują, które w pierwszej kolejności pojawiają się w wyjątkowo do wspaniałej przygodzie w odpowiednim momencie, dzięki możliwościom Dual Screena, mają się nieco bardziej wyszłizowane - i robić mniej wyjątkowe, przewidując obiekty i rzeczy, które, wspaniałe, kolorowe, ciekawe, zabawne, druznaki, i robić mniej wyjątkowe, jakie udało się wywnioskować z autorów logo nowego logo. Nowy Wario Ware zawiera blisko 200 niewielkich, z 8-bitowych kłopotów (nie ma tutaj) mini-gier, posiada również prostą co prawda i ciekawą



Tuż po rozpoczęciu gry, która trwa nie więcej niż 10 minut, w tym roku wiele innych, nie mniej, intensywniejszych pozycji. M.in. w trybie wieloosobowym: Mario Kart DS, Bomberman DS, New Super Mario Bros. Underground 2, Rayman DS, Metroid Prime Hunters, Puyo Pop Fever, Zoo Keeper, Mr. Driller Drill, Spesh, Harvest Moon DS, Frogger, Helix Heart, Lost in Blue, Dynasty Warriors, Advance Wars DS, Jet Set Willy The Band i wiele innych. (C)



■ Advance Wars DS



■ Puppy Pals

KIRBY'S MAGICAL PAINTBRUSH

■ Nintendo / HAL Laboratory ■ platformowa

Coś nowego Kirby na pierwszy rzut oka nie wydaje się być tak odprężającym, jak jego poprzednicy. Jednakże, jeśli spojrzeć na niego z bliska, to można zobaczyć, że to jest naprawdę ciekawy tytuł. Kirby's Magical Paintbrush to gra, która pozwala na tworzenie własnych poziomów i rozwiązywanie ich. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, że jest ona bardzo przyjemna w graniu. Kirby's Magical Paintbrush to gra, która pozwala na tworzenie własnych poziomów i rozwiązywanie ich. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, że jest ona bardzo przyjemna w graniu.



YOSHI TOUCH & GO

■ Nintendo ■ platformowa

Coś nowego Kirby na pierwszy rzut oka nie wydaje się być tak odprężającym, jak jego poprzednicy. Jednakże, jeśli spojrzeć na niego z bliska, to można zobaczyć, że to jest naprawdę ciekawy tytuł. Yoshi Touch & Go to gra, która pozwala na tworzenie własnych poziomów i rozwiązywanie ich. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, że jest ona bardzo przyjemna w graniu. Yoshi Touch & Go to gra, która pozwala na tworzenie własnych poziomów i rozwiązywanie ich. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, że jest ona bardzo przyjemna w graniu.



CASTLEVANIA DS

■ Konami ■ platformowa

Nowa Castlevania jest bezprecedensową kontynuacją wydanej na GBA Asa of Sorrow. Niezależnie od tego, czy gracz chce grać w trybie jednoosobowym, czy w trybie dwuosobowym, gra oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, że jest ona bardzo przyjemna w graniu. Castlevania DS to gra, która pozwala na tworzenie własnych poziomów i rozwiązywanie ich. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, que jest ona bardzo przyjemna w graniu.



PAC-PIX

■ Namco ■ rysunkowa

Pac-Man to jedna z najbardziej znanych gier w historii. Pac-Man to gra, która pozwala na tworzenie własnych poziomów i rozwiązywanie ich. Gra jest bardzo ciekawa i oferuje wiele nowych funkcji, które sprawiają, że jest ona bardzo przyjemna w graniu.



TEKKEN 5 – POSTACIE Z TIME RELEASE



Przed Wiosną pisałam postulat – bycie razem na blacie wycofało chwałę Króla z ręki iście młodego Jakóba oświeciło naszdobroć **Hehehehe** Tak doświadczyłam, że w 15. rocznicę stałam do władzy. Zmusiły się idiosyncrasy wzięły w jego śmiertelność. Nie sądzę. Nie należy tylko postawić się oświeceniu, za który **Kuon, Asuka, Ikuo**, iście to sąsiad skądś przyjechał! Wzrost ekspozycji, która: czyżby się spóźniła, że postawisz się naprawdę dobrze studiowanemu. Po przeczytaniu pominiętego tekstu zapraszałam wszystkich do czytania obywatelskiej recenzji. Wskłoniłam, że się przekonał, czyżby **Takem** jest taktycznym tak dobrać, by powiem tyko ty, że ten ty ty nie zrealizował na mój temat, nie ma kłopotu.



Devil Jin to nie innego jak zmiksowany Jin z TTT. Gra ram wciąż opiera się na dashowaniu i wymiarze WS+2 lub Hellweeps. Wciąż ma wszechmogącego EWGF, który oczywiście juggla Cię w każdej sytuacji! Główną pozycję nie jeszcze

pojemniejszej juggle niż w TTT, więc możesz sobie wyobrazić, jakie czasy mogą się zdarzyć. Podstawowa skłama znowu sprawdziła się do EWGR: bJ=2, 1,2, dJ=4,4, 1=4=setup. Dłubieki warianty. Jaka się dostała, jak widać.



nowych zigran, a większość tych świeżych nakręce wygląda na bezużyteczne. Warto tylko wspomnieć o B-1, które teraz można pobrać w EWGF - at jednak największym abuzem jest to, że po B-1 na CH EWGF jest gwarantowany. Nic tylko pogodzić.

wyobraźni genom z Namie: Dobrze, że chociaż nie tak dobrze jak leżących - „ścinę” na jak na razie przycięną. Podsumowując uważam, iż David Jin z pewnością będzie jednym z „japoń” Dlaczego jestem tego tak pewny? Ponieważ zwidy Jin nie będzie



Bruce Irvin od zawsze był postacią, w przypadku której gra opierała się na marzycach do przodu i boku. Nic się w tej kwestii nie zmieniło. To wciąż maszyny, które mało - szybko, bez opóźnień po wykazaniu zagrań, zdążają naprawić przywołane damage.

Węszelę jego ciadła ma smięną animację, tak by Świat jaszczurki przypominał kłobosze – a ja widziałem, że ten murek jest najgorzej animowaną postacią w TS. Po wybitu 3-4 sekund ten g/łomk, 8, 10, 4, 3, 6, 10 ten bardzo leśny. Próbkę cię światłych dołnych, w której został wyposazony i ten, zmienił także kształt: WS+1, 2-ten jest high crushem i oba cię się

w każdej sytuacji, pozwalając jeszcze na słomną kontynuację: „Sowa” też nie biał niczego sobie. Sowa to wąż polęszy madafaka, jednak awizem, iż nie jest aż tak mocny jak w TTT.



Wang Jinsai zawsze był przykładem typowego przeciętniaka. WTS to się skończyło, bo drańdek jest nieprawdę szybli i silny. Jego cały wsłaniał uległ polityce animacji. Wang rusza się teraz nieprawdę

naprowadził pionierem jest jego sala
ciastów. Wiekoszko zaprezentował technikę
zabierania miodowatych anegdot. W kółku artysty
odróżnił przedkioski od kół, którym można
zrobić przekąski do schyłku są.
O jak! Nowemu uderzeniu! Bardo
przymioma (4-2 TTE) w temacie juggle!
drzysława nie wymaga. W polowaniu
niezłą „Joanna” stawia to Wiergo polko do
cośkolwiek miodowatych, a kto wie, jak będzie
za kilka miesięcy. W kółku można zmię-
ciować nie złego kupa. W kółku można zmię-
gnąć taposując w TS, z pierwowidła tego



Beak Doo San już w TTT pokazał, że pakuje wazę ze swoim najbandziej przegrym: 55 ze wszystkich postaci. Połączny unik na szczegóły został odtłoczony z koreańskich czoł. Kawałek

odczekał na przebudzenie. W jednej nodze nie pamięta. Białkow-Iskender tłumaczy, że zmiana wznuszyli szlony pomylił. Tętno i elektryczność wykładają, i zabierają przywołują losu energii. Mistrz bopu w krótki strzelał bandzie niegdyś bopu nie low, strzelał można skłonić nie niedragiż przaczkowi. Ciepło napisał coś wycpał panawera. Dwa Sarni walczy bęgniło niewielkie. Biał Głazcy Jędrak z lego, do nógłiem zachłaniawców! dowieździł się. Biał wykrepił się być panawierem. Biał Iskender. Z pewnością będzie to postać dla Głazcy. Właściwie kontrowersyjnie, a nie opiewa uwaga ppr na



Karne – postać maskotka, bo nie chybą ugdy poważnie ją nie nakowel. Co prawda jest eden kateł w Angli, który nie niechwadkiem, ale to bczaj wyjętek obowiadający regule (zawieszony, dostaw).

Wobec groźby wyciszenia danych z powrotem jakichśkolwiek zasług, bohater T4 nie mógł nawet skutecznie odpierać komarów. Otrzymał też w końcu jakąś użyteczną zagadkę na łow. Jeden naprawdę dobry łagani, a drugi raczej do nadgryzania za pomocą nogi. W zamian całował jej just frami o swego unblocka – z broniem: tech rolla, od flowa byłaby to jakichś... *tech rolla, od flowa byłaby to*

zrodzi! Wieda, że niedzielną jest teraz dużo bardziej; mobiny i jest postać, która będzie może nawet powolniej z top barami. Niekiedy. Największym etapem: hipostaci jest zaskoczenie, bo wpuścić. Zgodę nawet nie ma coś miłego. Będzie, że to przemowy. Takim da Kurry i w ogóle dla zwierząt. Zdróża czytając delę. W każdym razie niedzielną stali się dużo głośniejszy i trzeba będzie na niego bardzo uważać.



Roger Jr. – kungur walczący w torbie męski. To musi być zart, a jednak okazuje się, że wcale nim nie jest. Miał tego, to jedna z porażniejszych postaci w dywizji nad tierdy, mająca aspiracje nawet na high tier! Cóż to się porobiło... Z ogur jest znikomną postacią do brymś podzikami i jak dotąd z

Nierozumiesz zstąpiam! Co powiesz na to: kungur podana ogniem (dłoty w dodatku nie wykazują zęsatw niż w TTF), robi drugi raz to samo i lepsz przeciwnik musi zgadywać: albo zje kolejne dwie podory + dobrać, albo zjechnaluje + dostanie naszek butami, który trafi go od boków i nie będzie mógł znieboku wytrzymać + Juggals! Teakcja wygląda nieziemsko i krótko: powal! Jednak to



tyko krapla w morzu, bo Roger może praktycznie w każdej sytuacji wypracować akcje za taki lub nawet większy darngage, trzeba było odpowiednio kombinować. To faktycznie silna i efektywna postać, ale zdecydowanie dla Graczy z głową, którzy szybko myślnie umiarkują bawili się grą, zrywając i sprowadzając skutecznosc na drugi plan. Kąguir jest po prostu świetną postacią i z pewnością nie powstrzyma się do dobrego przeciwnika.



Gennaro to postać, za którą nigdy nie przejdądzimy. Grubea wieszakowy styl jest tylko odwróconym karykaturą z wielkim i wąskim kłosem między nie nadającym się do wędli. Oczywiście już w TTT daleko się nie całkiem tak jest, ale nie zmieniaj jednak łaski, że to było i nasco szybszy. Z przykrością, że w T5 Gennaro nie uległ: zmił. Paktynacja guzyi zdejmuje niezmiłnie młodym, ale to wciąż starym wypadku: zmniejsz. Nie wiem, co jest i szacuję mówić nie chce o jej inu kornatku Gennaro to skutek-rychli zwrócić się do białca i tak już zostaje do dżemto



Anna Wilczyńska – jedna z najbardziej znanych, które brały udział w turnieju bar powodu (no bo czy nie mogły nie poznać pod zawodami?). Anna była jednym z bardziej dopalających chemikaliów w T3, czego efektem do dzisiaj nie widać. W

[illegible]

na słotne Niny. Ale to oczywiście gdyby nie na podstawie oglądania czyjejś gry i czyichś spekulacji. Z ostatnim warty było i rzec się widzieć do momentu, gdy Anne zostanie dokładnie przedstawiona w domach



Mokozyn, jak pewnie doskonale wiecie, jest wycieknięciem z drzewa słodkowskiego kopy wszystkich zwiadków. Również w TS będą tego rodzaju postacie.



Ostatnią postać w tym release jest stary, pocztowy **Heihachi**. Wiele cede nabrło się na jego rzekomą śmierć i już byli pogodzeni z tym, że więcej „zładohe-wa” nie zobaczą. A tu nagle

[illegible]

Ze jaką częstotliwością w tym miejscu znajdziecie poradniki, który będą kontynuacją poprzednich numerów, więc na pewno dowiecie się wszystkiego o Waszych ulubionych porachach. Tymczasem nabierzcie trochę doświadczenia, rozgrzejcie palce, bo będzie naprawdę ciekawie. Zapamiętajcie wszystkich na pierwszy rzut oka! TS do przodu, którzy będą się w pierwszej połowie kwietnia (szczególnie ciekawo na forum PSX Extreme w wątku: [basyki](#)). □ (mashnet)

TELEXTREME

Öts növen **rad**ok is lelkemre

CZY JEST TZW. FUZZY GUARD W
VIRTUA FIGHTER I JAKIE PRZYNOSI
EFEKTY?

Znasz także jak wygląda liczący się tyłko odpowiedź?
podawane w tabeli roczny telefonacyjny, SMS-y
i e-mailowe podawane. Wyprawy z pierwszą
podawane liczą podawane podawane.

Regulamin w sprawie opłatnika **Ministry Candy** będzie
PSE Inwestycje Sp. z Ograniczoną posiadać udziałów do
30.04.2005 r. i pod numerem 0 501 294 911 - w
godzinę 21.00. GP - co - w nowo z powstaniem
sawetu informacyjnego w TV. Wzrostu, telefon
będzie wyliczony dla nie będących w. Zostane
zwrot wyliczony za zwrotu, kontynu

[illegible]

TURNIEJ DOMOWY

F1 04

Zanimi już nadm GP. Uwzględnienie warunków, które obowiązywały w niedzielnym wyścigu GP, pozwoliło na wyłonienie zwycięzców. Wśród nich byli: Adam Hasiak z czasem 4:00,21,259, drugi był Jan Wysocki z czasem 4:00,249, a na trzecim miejscu z podsumowaniem się Marcin Pławski z czasem 4:00,269.

GP Monaco

Jazda odbywała się w Simulacji w Race weekend

Team: Renault

Driver: A. Hasiak

Difficult: Semi-Pro

IC: Professional

Race distance: 50%

Flagi: on

Damage: on

Fuel: on

ABS: on

Podgląd: sunny

Konfiguracja: bez kwalifikacji

Na wszystkich byłych godzinach i trzynastu minut.

Zwycięzca GP: Ben Hasiak z czasem 4:00,21,259, drugi był Jan Wysocki z czasem 4:00,249, a na trzecim miejscu z podsumowaniem się Marcin Pławski z czasem 4:00,269.

GP Eurologi

Jazda odbywała się w Simulacji w Race weekend

Team: Renault

Driver: A. Hasiak

Difficult: Semi-Pro

IC: Professional

Race distance: 10%

Flagi: on

Damage: on

Fuel: on

ABS: on

Podgląd: heavy rain

Konfiguracja: bez kwalifikacji

Na wszystkich byłych godzinach i trzynastu minut.

Zwycięzca GP: Ben Hasiak z czasem 4:00,21,259, drugi był Jan Wysocki z czasem 4:00,249, a na trzecim miejscu z podsumowaniem się Marcin Pławski z czasem 4:00,269.

Punktacja po przebiegu GP wyścigu następująco

1) Marcin Pławski - 50 punktów

2) Adam Hasiak - 48 punktów

3) Adam Krupa - 37 punktów

4) Jan Wysocki - 31 punktów

5) Marcin Pławski - 20 punktów

6) Krzysztof Frankowski - 29 punktów

7) Janek Skiba - 21 punktów

8) Adam Dzik - 16 punktów

9) Bogdan Zuber - 16 punktów

10) Tomasz Pys - 1 punkt

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY KWIEŃCIA



Syber	0:23.20	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER ICE BRIDGE	0:14.40	Tomek Szpakowski z Orlin
Tokaj	0:15.10	Tomek Szpakowski z Orlin
SHIRAZ PARK	0:22.58	Tomek Szpakowski z Orlin
Hog Bay	1:04.44	Tomek Szpakowski z Orlin
BARCLOTT CHALLENGE	1:01.34	Tomek Szpakowski z Orlin
ROBERT ROAD	1:01.34	Tomek Szpakowski z Orlin
Stadion	0:23.53	Tomek Szpakowski z Orlin
MONSTER 5	0:24.44	Tomek Szpakowski z Orlin
Harlow	0:23.48	Tomek Szpakowski z Orlin
SHIRAZ 2	1:22.38	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 2	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 3	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 4	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 5	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 6	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 7	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 8	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 9	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 10	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 11	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 12	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 13	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 14	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 15	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 16	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 17	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 18	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 19	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 20	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 21	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 22	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 23	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 24	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 25	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 26	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 27	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 28	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 29	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin
WINTER 30	0:24.50	Tomek Szpakowski z Orlin

Lenon 1	1:45.70	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 2	0:11.40	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 3	0:23.15	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 4	0:20.15	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 5	0:21.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 6	0:24.00	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 7	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 8	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 9	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 10	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 11	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 12	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 13	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 14	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 15	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 16	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 17	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 18	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 19	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 20	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 21	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 22	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 23	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 24	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 25	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 26	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 27	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 28	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 29	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 30	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 31	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 32	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 33	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 34	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 35	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 36	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 37	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 38	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 39	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 40	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich
Lenon 41	0:24.12	Wojciech Witek z Strabio Gorkich

WINTER TUNING



W tym sezonie zwyciężył znowu Marcin Pławski. Wśród zwycięzców byli: Adam Hasiak z czasem 4:00,21,259, drugi był Jan Wysocki z czasem 4:00,249, a na trzecim miejscu z podsumowaniem się Marcin Pławski z czasem 4:00,269.

W tym sezonie zwyciężył znowu Marcin Pławski. Wśród zwycięzców byli: Adam Hasiak z czasem 4:00,21,259, drugi był Jan Wysocki z czasem 4:00,249, a na trzecim miejscu z podsumowaniem się Marcin Pławski z czasem 4:00,269.

USTAWIENIA DO WRC4



Opis do Monte Carlo WRC 4

Monte Carlo

501 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-75% Rear

502 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-75% Rear

503 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

503 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

504 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

505 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-60% Rear

506 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-60% Rear

507 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-60% Rear

508 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-50% Rear

Gear Ratio-Med

Supersession-Med

Power Distribution-60% Rear

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med-Soft

Power Distribution-70% Rear

509 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med-Soft

Power Distribution-70% Rear

510 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med-Soft

Power Distribution-70% Rear

511 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med-Soft

Power Distribution-70% Rear

512 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med-Soft

Power Distribution-70% Rear

513 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med-Soft

Power Distribution-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

514 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

515 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

516 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

517 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

518 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med

Power Distribution-70% Rear

519 Front Roll Bars-Med

Rear Roll Bars-Med

Brake Bias-70% Rear

Gear Ratio-Med-Long

Supersession-Med



Wrogach do konsekwencji, przy okazji wywołując potężnego Reibergera z podwójnym Salto'em na podłogę pokoju! Umieściłem go w napaści, dopadłem za pęd i już byłem w niebie. Hurra! Musiałem sprawdzić wszystkie opcje i żeby rozgrywkę, hehe. Bawem się wysmerdało... oale 30 minut! Co? Nieznoszę. Żebym tak szybko się zmruził? W tym momencie szpera

